ISTRUZIONI IMPORTANTI RIGUARDO LA SICUREZZA

Usando un oggetto elettrico bisogna osservare le seguenti prescrizioni di sicurezza:

Leggere attentamente tutte le indicazioni prima di usare questa macchina per cucire.

Se l'oggetto elettrico non viene usato, staccarlo sempre dalla rete elettrica estraendo la spina dalla presa di corrente.

PERICOLO

Per ridurre il rischio di scosse elettriche:

1. Non lasciare mai la macchina per cucire incostudita, finchè è allacciata alla corrente.
2. A termine del lavoro e prima di pulirla staccare sempre la spina dalla presa di corrente.

AVVERTIMENTI

Per evitare incidenti come bruciature, incendi, scosse elettriche e ferite osservare i punti seguenti:

1. Non usare la macchina per cucire come giocattolo. E'richiesta una prudenza maggiore se la macchina viene usata nelle vicinanze di bambini oppure da bambini stessi.
2. Usare la macchina per cucire solamente come mezzo per ottenere lo scopo spiegato in questo libretto d'istruzioni. Usare solo gli accessori raccomandati dal produttore.
3. Non usare la macchina per cucire, se:
   · il cavo o la spina sono difettosi,
   · la macchina cuce con problemi,
   · la macchina è caduta o danneggiata
   · la macchina è caduta in acqua.
   Portare la macchina per cucire da un rivenditore autorizzato o un punto di servizio per farla revisionare oppure riparare.
4. Durante l'uso della macchina per cucire fare attenzione di non bloccare gli intagli di aereazione e tenerli liberi da peluzzi, polvere e residui di stoffa.
5. Tenere lontano le mani da tutti i pezzi in movimento. Prestare particolarmente prudenza nelle vicinanze dell'ago della macchina.
6. Usare sempre una placca d'ago originale **BERNINA**. Una placca sbagliata può provocare la rottura dell'ago.
7. Non usare degli aghi storti o curvati.
8. Durante la cucitura non tirare o spingere la stoffa, ciò può provocare la rottura dell'ago.
9. Mettere l'interruttore principale sempre su «0» durante le operazioni manuali nella zona di movimento dell'ago, quali p. es. l'infilatura, la sostituzione dell'ago o del piedino, ecc.
10. Durante le operazioni di manutenzione spiegate in questo libretto d'istruzione come per es. la lubrificazione o la sostituzione della lampadina ecc., staccare sempre la macchina per cucire dalla rete elettrica estraendo la spina dalla presa di corrente.
11. Non introdurre degli oggetti nelle aperture della macchina per cucire.
12. Non usare la macchina per cucire all'aria aperta.
13. Non usare la macchina per cucire in un locale dove vengono usati prodotti aerosol (p. es. bombolette spray) oppure ossigeno.
14. Per disinserire la macchina per cucire mettere l'interruttore principale su «0» e togliere la spina dalla presa di corrente.
15. Staccare la corrente tirando alla spina e non al cavo.
16. Per eventuali danneggiamenti provocati da un uso impropriato di questa macchina per cucire non si assume nessuna responsabilità.
17. Questa macchina è dotata di un doppio isolamento. Usare solamente pezzi di ricambio originali. Osservare l'indicazione per la manutenzione di prodotti con doppio isolamento.

MANUTENZIONE DI PRODOTTI CON DOPPIO ISOLAMENTO

Un prodotto con doppio isolamento è dotato di due unità di isolamento, invece di una presa a terra. Un prodotto con doppio isolamento non contiene materiale di presa di terra. Il prodotto con doppio isolamento richiede una manutenzione precisa ed una buona conoscenza del sistema

· Per questo motivo la manutenzione di prodotti del genere deve essere effettuata unicamente da personale qualificato. Per servizio e riparazione usare solamente pezzi di ricambio originali. Un prodotto con doppio isolamento è contrassegnato con la scritta «Isolamento doppio».

Il prodotto può portare anche il simbolo .

SI PREGA DI CONSERVARE CON CURA QUESTE PRESCRIZIONI DI SICUREZZA

Questa macchina per cucire è destinata al solo uso domestico.

030787.52.03_0401_a165_IT

BERNINA®

«Vi garantisco completa soddisfazione»

Decidersi per **BERNINA Sistema di cucito & ricamo** significa fare una buona scelta che vi renderà felici per **molti anni.** La soddisfazione del cliente é stata per oltre 100 anni la cosa più importante per la nostra azienda familiare. **Io personalmente** ci tengo molto a porter continuare ad offrire precisione svizzera di altissima qualità con una tecnologia del cucito orientata verso il futuro ed un servizio dopo vendita completo.

La nuova **generazione di macchine per cucire computerizzate BERNINA** vi offre l'assoluta novità mondiale di poter scegliere à la Carte gli ingredienti, cioè scegliere i punti individualmente secondo le proprie esigenze. **Godetevi** il nuovo cucito creativo con BERNINA!

Il nostro **vasto assortimento di accessori,** le nostre pubblicazioni con molte nuove idee e consigli pratici come pure la nostra competenza vi accompagneranno durante il cucito.

Per me sarebbe una grande gioia poter dare anche a voi il benvenuto nella famiglia BERNINA.

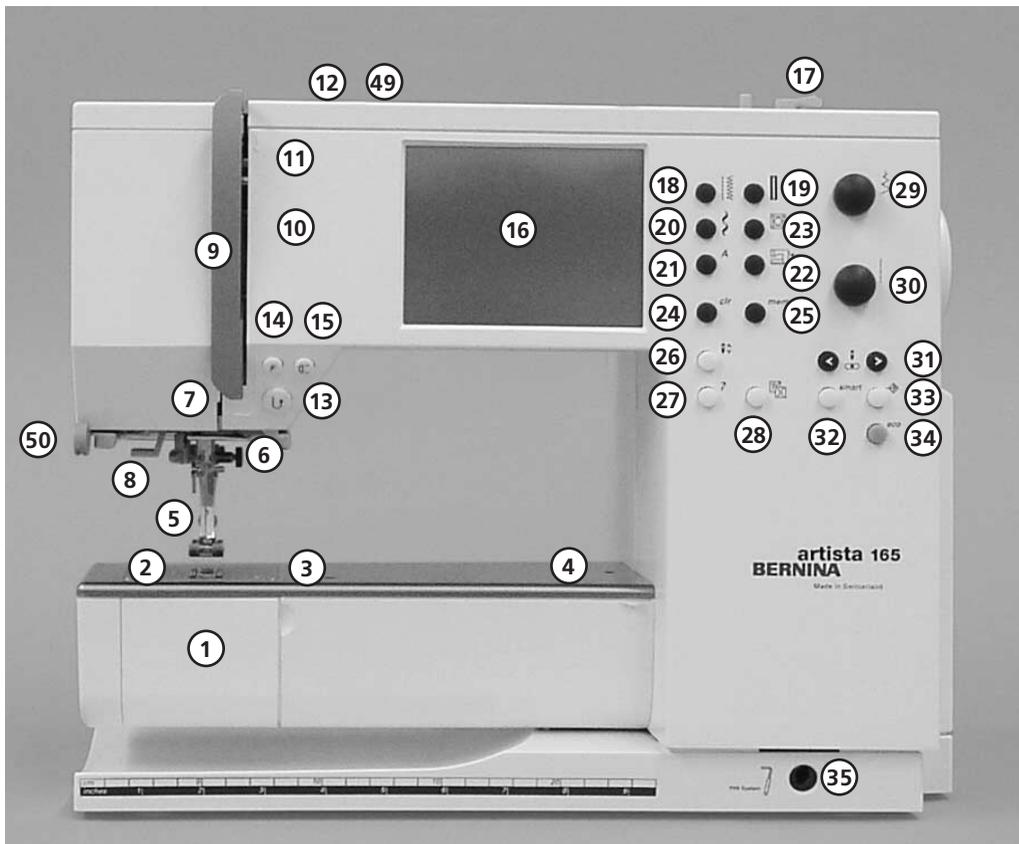
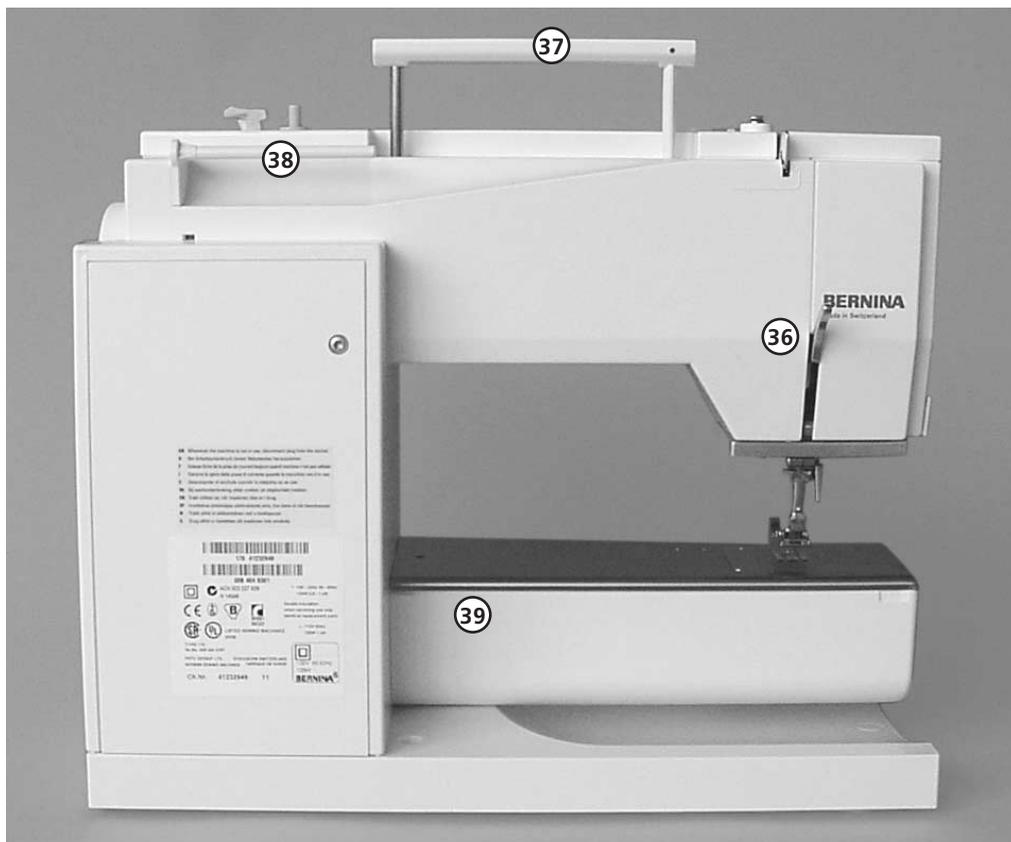
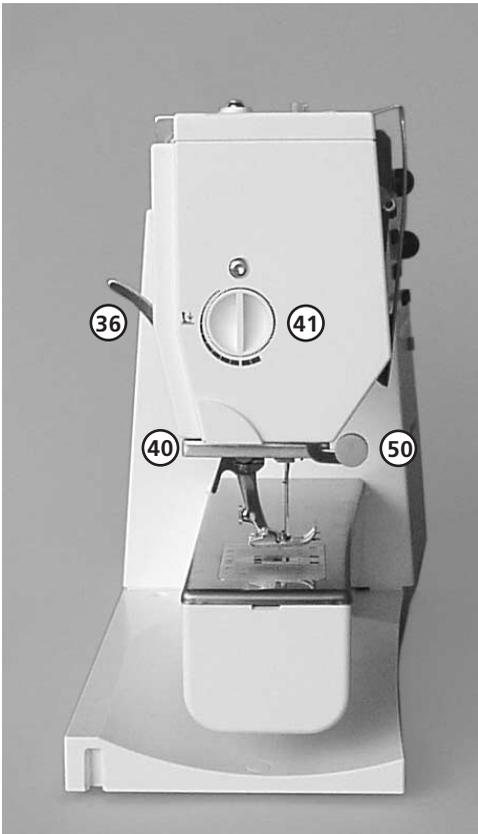
H.P. Ueltschi
Proprietario della fabbrica di
macchine per cucire BERNINA

www.bernina.com
Fritz Gegauf SA · Macchine per cucire BERNINA · CH-8266 Steckborn/SVIZZERA

030787.52.03_0401_a165_IT

1	**Istruzioni riguardo la sicurezza**
2	**Introduzione**
4–5	**Particolari della macchina**
6–12	**Preparazione della macchina**
13–14	**Tabella dei punti**
15	**Piedini**
16–17	**Applicazione punti utili/Asole/Occhielli**
18–21	**Indicazioni per l'uso**
22–28	**Funzioni**
29	**Messaggi**
29–37	**Asole/Occhielli**
37–38	**Alfabeti/Numeri**
38–43	**Memoria**
43	**Punti Quilt**
44	**Bilanciamento**
45	**Aiuto/Help**
46–47	**Tutorial/ Guida al cucito**
48	**Funzione smart**
49–60	**Programma Setup**
61	**Funzione eco**
61–64	**Accessori opzionali**
64–66	**Ago, filo, trasporto della stoffa**
67	**Pulizia e manutenzione**
68	**Difetti**
69	**Spiegazioni/Vocabolario**
70	**Indice**

030787.52.03_0401_a165_IT

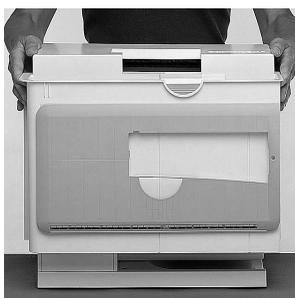
Particolari della macchina

Vista frontale

Vista posteriore

Vista laterale (sinistra)

Vista laterale (destra)

1 **Sportello del crochet**
2 **Placca d'ago**
3 **Supporto per accessori opzionali**
4 **Fissaggio del cerchietto per rammendo**
5 **Piedino**
6 **Morsetto d'ago**
7 **Guida filo**
8 **Infilatore automatico**
9 **Copertura della leva tendifilo**
10 **Canale guida filo**
11 **Leva tendifilo**
12 **Pretensione del filarello**
13 **Tasto ferma punto**
14 **Pulsante programmabile (tramite programma Setup)**
15 **Pulsante fine disegno**
16 **Schermo**
17 **Filarello (con interruttore ins. e disins.)**
18 **Pulsante per punti utili**
19 **Pulsante per occhielli**
20 **Pulsante per punti decorativi**
21 **Pulsante per alfabeti**
22 **Pulsante per ricamo con telaio**
23 **Pulsante per punti Quilt**
24 **Pulsante clr (clear)**
25 **Pulsante mem (memoria)**
26 **Arresto dell'ago, alto/basso**
27 **«?» Pulsante Aiuto/Help**
28 **TC Tutorial/Guida di cucito**
29 **Manopola larghezza del punto**
30 **Manopola lunghezza del punto**
31 **Pulsante per posizioni dell'ago**
32 **Pulsante Smart**
33 **Pulsante Setup**
34 **Pulsante Eco (economia)**
35 **Innesto per leva alza piedino (FHS)**
36 **Leva alza piedino**
37 **Maniglia**
38 **Perno portafilo**
39 **Fissaggio tavolo supplementare**
40 **Tagliafilo**
41 **Regolazione pressione del piedino**
42 **Volantino**
43 **Interruttore principale**
44 **Presa per cavo di rete**
45 **Abbassamento della griffa**
46 **Presa per reostato**
47 **Presa per modulo di ricamo (accessorio opzionale)**
48 **Presa per PC**
49 **Regolazione della tensione superiore**
50 **Supporto per lenti d'ingrandimento**

Valigetta

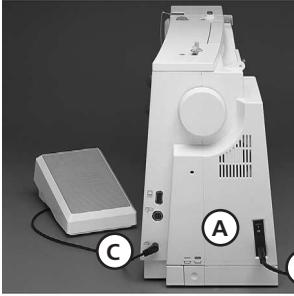
Valigetta
· protegge la macchina dalla polvere
· scompartimento incorporato per gli accessori

Accessori
· reostato(pedale)
· manuale d'istruzione
· cavo di rete
· foglio di garanzia
· leva alza piedino (FHS)
· tavolino supplementare (agganciato)
· per togliere il tavolino supplementare: alzare leggermente e tirare

Togliere e rimettere la valigetta
· tenere la valigetta con ambedue le mani
· alzare

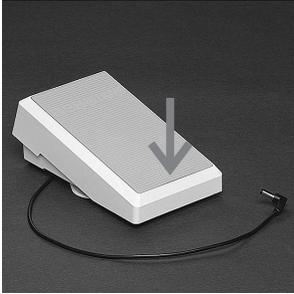
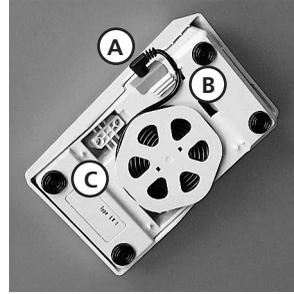
Scatola degli accessori

Accessori standard* :
· 5 spoline
· assortimento aghi 130/705H
· taglia occhielli
· cacciavite piccolo
· cacciavite Torx
· pennello
· righello guida bordi
· piedino per trasporto indietro n. 1
· piedino overlock n. 2
· piedino per occhielli n. 3
· piedino per occhielli n. 3A
· piedino per cerniera n. 4
· piedino per punto invisibile n. 5
· piedino per ricamo n. 6
· piedino per jeans n. 8
· spessori
· perno porta filo verticale
· dischi svolgi filo n. 3
· Protezione di gomma piuma
· Piastra compensatrice per l'asolatore automatico

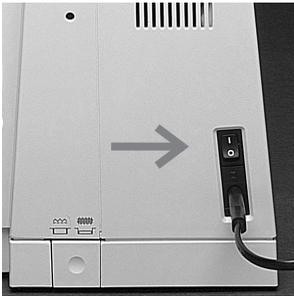
* possono variare a seconda del paese di vendita

Collegamento del cavo di rete

Cavo di rete
- Il cavo di rete si trova nella valigetta
- collegare **A** con la macchina
- collegare **B** con la presa di corrente

Cavo del reostato (pedale)
- collegare il cavo del reostato **C** con la macchina

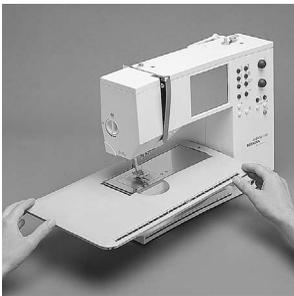
Reostato (pedale)

Regolazione della velocità
- il reostato regola la velocità della cucitura
- alzare o abbassare l'ago, premendo sul reostato con il tallone del piede

Avvolgimento del cavo
- avvolgere il cavo sul retro del reostato
- fermare la spina in posizione **A**

Cucendo
- fermare il cavo in posizione **B** o **C** a seconda della lunghezza desiderata

Interruttore principale

L'interruttore si trova sulla parte del volantino
- **1** la macchina è inserita
- **0** la macchina è disinserita

L'illuminazione si accende e si spegne contemporanea-mente agendo sull'interruttore principale.

Si prega di osservare attentamente le prescrizioni di sicurezza!

Tavolino supplementare

Ingrandimento del piano di lavoro
- il tavolino supplementare serve ad ingrandire il piano di lavoro

Montaggio del tavolino
- spingere il tavolino sul braccio libero e farlo innestare con leggera pressione (perno sul retro del braccio libero)

Rimozione del tavolo
- sbloccare il tavolino dal fissaggio
- toglierlo, tirando verso sinistra

Righello
- inserire il righello da destra nell'apposita guida (parte inferiore del tavolino)
- regolabile su tutta la lunghezza del tavolino

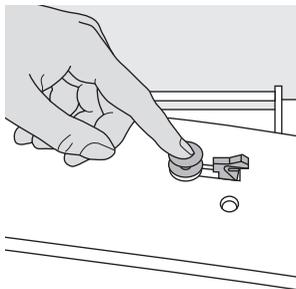
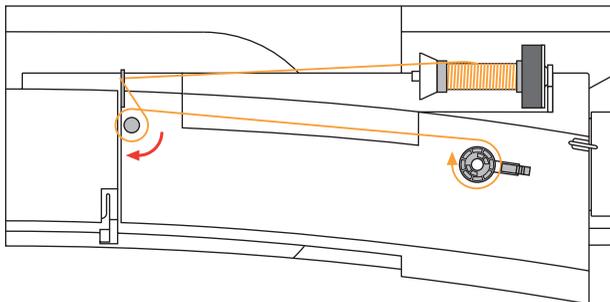
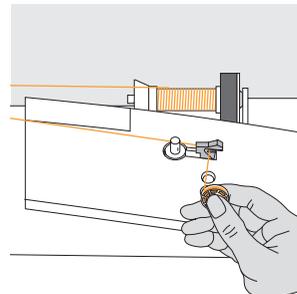
Scala misure
- la cifra «0» corrisponde alla posizione centrale dell'ago

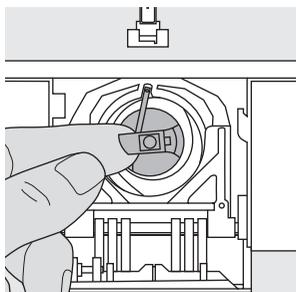
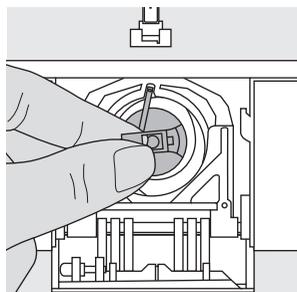
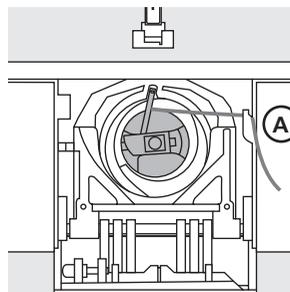
Leva alzapiedino = Sistema mani libere (FHS)

Alzare ed abbassare il piedino
- la leva alza piedino serve per alzare ed abbassare il piedino
- premere la leva alza piedino a destra
- il piedino si alza; contemporaneamente viene abbassata la griffa
- la griffa torna nella posizione normale dopo aver cucito il primo punto

Montaggio della leva alza piedino
- la leva alza piedino si trova nella valigetta
- inserire la leva alza piedino nell'apposito foro; in posizione seduta si deve poter adoperare la leva comodamente con il ginocchio

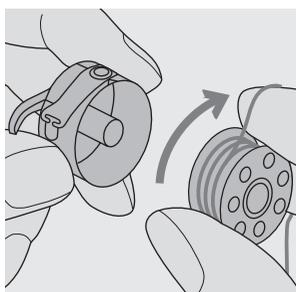
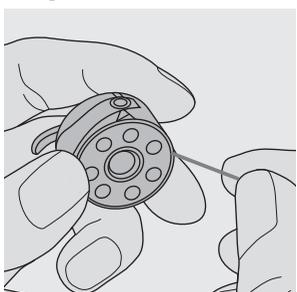
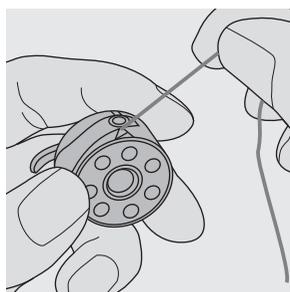
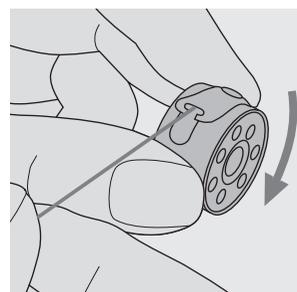
Indicazione:
Se necessario, fare adattare la leva alza piedino dal rivenditore specializzato.

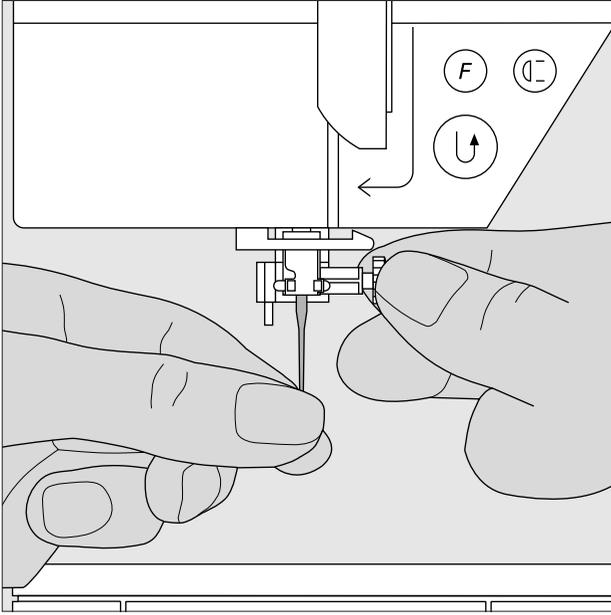
Filarello (Avvolgimento del filo inferiore sulla spolina)

Avvolgimento del filo inferiore
· interruttore principale inserito
· infilare una spolina vuota sul filarello

Riempire la spolina
· passare il filo della spolina nella guida filo inferiore
· avvolgere il filo (2/3 giri) sulla spolina vuota e tagliare il filo in eccesso con l'apposito tagliafilo del filarello.
· portare l'interruttore ins. e disins. alla spolina
· premere sul reostato
· l'avvolgimento del filo si ferma automaticamente appena la spolina sia riempita
· estrarre la spolina

Tagliafilo
· passare il filo sul tagliafilo

Bobina

Estrarre la bobina
· alzare l'ago
· interruttore principale su «0»
· aprire la scatola degli accessori
· aprire lo sportellino del crochet
· afferrare la levetta della bobina
· estrarre la bobina

Inserire la bobina nel crochet
· tenere la levetta della bobina
· l'apertura della bobina è rivolta verso l'alto
· inserire la bobina e farla incastrare
· chiudere lo sportellino
· chiudere la scatola degli accessori

Tagliafilo del filo inferiore
· inserire la bobina –
· passare il filo sul tagliafilo **A**
· il filo viene tagliato

Indicazione:
Non è più necessario passare il filo inferiore dalla placca d'ago – il filo rimanente è sufficiente per iniziare a cucire.

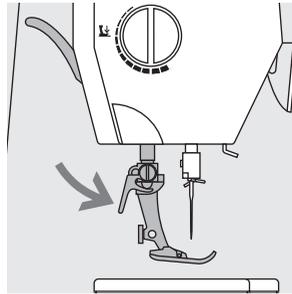
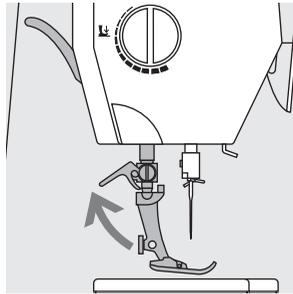
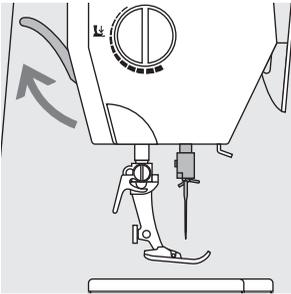
Si prega di osservare attentamente le prescrizioni di sicurezza!

Introduzione della spolina

Introduzione della spolina
Introdurre la spolina in modo che il filo viene svolto in senso orario.

Inserire il filo nella fessura
Passare il filo da destra nella fessura.

Tirare il filo sotto la molla
Tirare il filo verso sinistra sotto la molla, finché si trova nella fessura a forma di T all'estremità della molla.

La spolina deve girare in senso orario.

Sostituzione dell'ago

Sostituzione dell'ago
· alzare l'ago
· interruttore principale su «0»
· abbassare il piedino
· allentare la vite del morsetto dell'ago
· estrarre l'ago

Introduzione dell'ago
· introdurre l'ago con la parte piatta rivolta all'indietro
· introdurre l'ago fino all'arresto
· riavvitare la vite di fissaggio dell'ago

Si prega di osservare attentamente le prescrizioni di sicurezza!

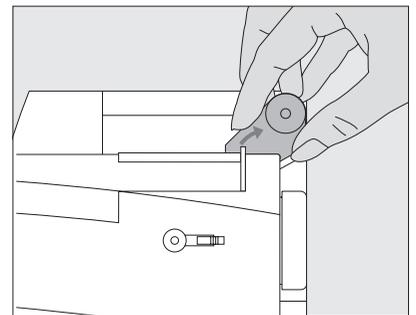
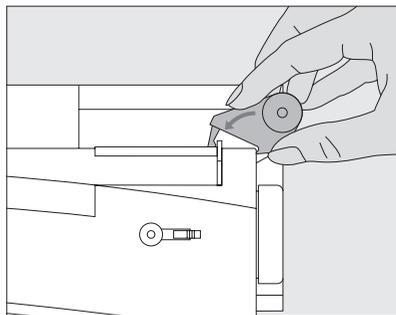
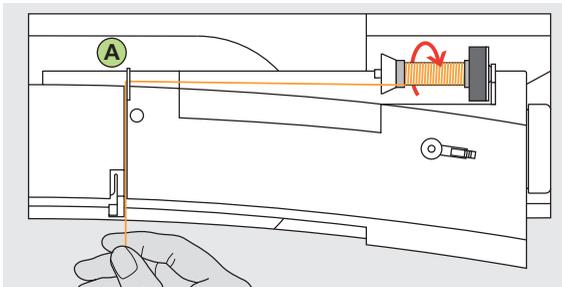
Sostituzione del piedino

Sostituzione del piedino
· alzare ago e piedino
· interruttore principale su «0»

Leva di fissaggio
· alzare la leva di fissaggio
· togliere il piedino

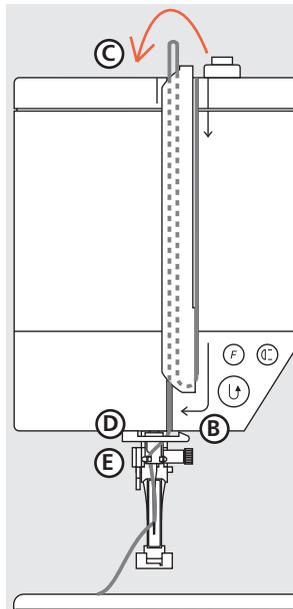
Fissaggio del piedino
· inserire il piedino da sotto nel attacco
· fissare il piedino abbassando la leva

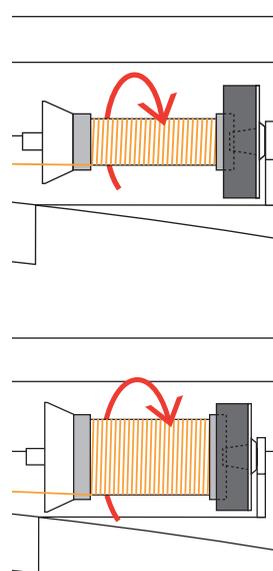
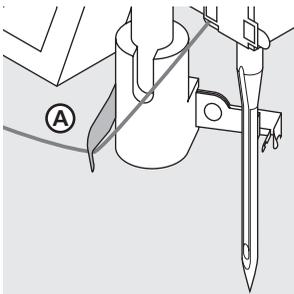
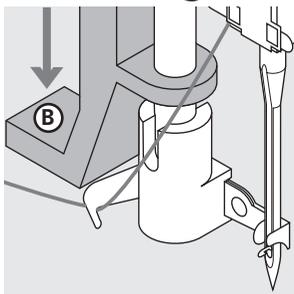
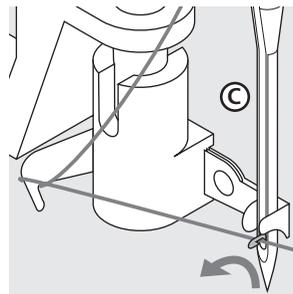
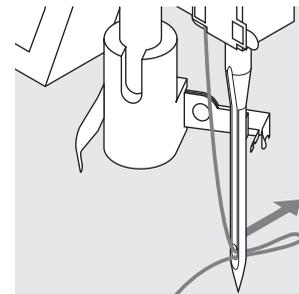
Si prega di osservare attentamente le prescrizioni di sicurezza!

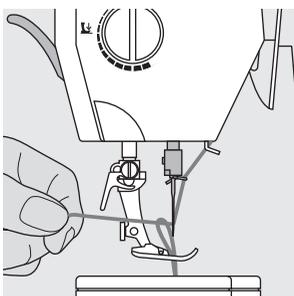
Perno portafilo supplementare

Perno portafilo verticale
· il perno portafilo supplementare (verticale) fa parte degli accessori
· inserire il perno portafilo premen-doda destra verso sinistra nella fessura prevista
· per togliere il perno: tirare verso destra
· indispensabile per lavori eseguiti con più fili, p. es. con ago doppio ecc.

Infilatura del filo superiore

Inserire la spola
- alzare l'ago e il piedino
- mettere l'interruttore principale su «0»
- Montare il supporto di gomma piuma
- introdurre il filo sul perno portafilo (rotazione del filo in senso orario)
- inserire i dischi svolgifilo adatti (diametro della spola = grandezza del disco); tra la spola ed il disco non ci deve rimanere dello spazio aperto
- tenere fermo il filo e farlo passare nel guidafilo posteriore **A**
- tirarlo in avanti facendolo passare nella fessura di tensione superiore

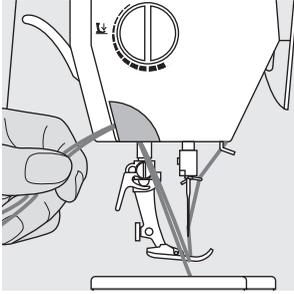
Tirare il filo giù
- guidarlo lungo la copertura della leva tendifilo sulla sua destra verso il basso attorno al punto **B**

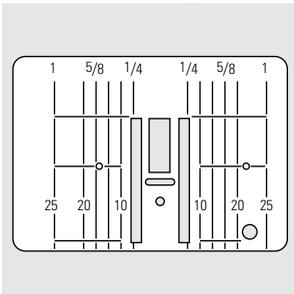
Tirare il filo su
- riportarlo quindi in alto sulla sinistra della copertura della leva tendifilo attorno al punto **C** (tendifilo) in direzione della freccia

Tirare il filo giù
- riportare poi il filo verso il basso tirandolo attraverso i guidafili **D** e **E**

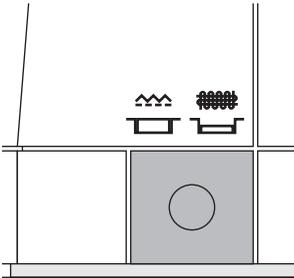
Si prega di osservare attentamente le prescrizioni di sicurezza!

Infilatore automatico dell'ago

Gancio
- abbassare il piedino
- porre il filo dietro il gancio **A** e tenere leggermente

Leva
- abbassare la leva **B**

Ago
- portare il filo davanti all'ago **C**
- passare il filo dal basso in alto lungo l'ago, finché viene «pescato» dal gancio di ferro

Lasciare leva e filo
- lasciare la leva **B** ed il filo
- tirare il cappio di filo attraverso la cruna dell'ago

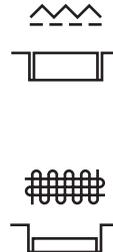
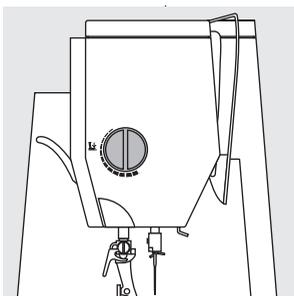
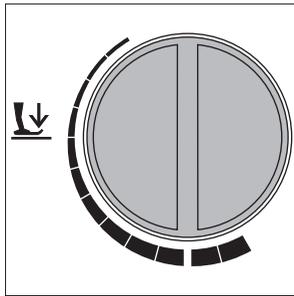
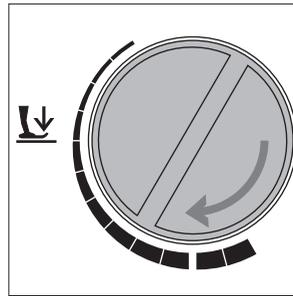
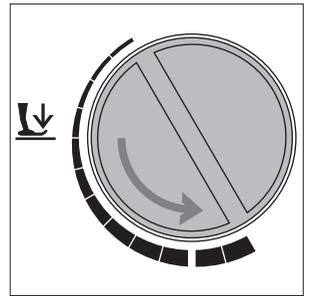
Estrazione del filo inferiore

- tenere fermo il filo superiore
- cucire un punto
- tirare il filo superiore finchè il filo inferiore appare dal foro della placca d'ago
- tirare ambedue i fili attraverso l'intaglio del piedino verso dietro
- tagliare i fili facendoli passare sul tagliafilo

Indicazione:
Soltanto per alcuni lavori è necessario estrarre il filo inferiore attraverso la placca d'ago.
Altrimenti non è più necessario passare il filo inferiore dalla placca d'ago – il filo rimanente (tagliafilo inferiore) è sufficiente per iniziare a cucire.

Tagliafilo

Tagliafilo laterale
· tirare il filo superiore ed il filo inferiore da davanti verso dietro facendoli passare sul tagliafilo
· i fili si staccano automaticamente cucendo il primo punto

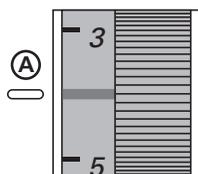
Placca d'ago

Marcature sulla placca d'ago
· sulla placca d'ago sono incise delle marcature in mm ed inch
· le indicazioni in mm si trovano sulla parte anteriore della placca
· le indicazioni in inch si trovano sulla parte posteriore della placca
· la misura indicata si riferisce alla distanza tra l'ago e la marcatura sulla placca d'ago
· l'ago si trova in posizione 0 (= al centro)
· le marcature in inch e mm si trovano a destra e a sinistra sulla placca d'ago
· le marcature verticali sono un ottimo aiuto per la precisa esecuzione di orli e cuciture diritte
· le marcature orizzontali aiutano a cucire asole ed occhielli

Trasportatore

Tasto sotto il volantino
Tasto pari con la macchina
= trasportatore su cucire

Tasto premuto
= trasportatore abbassato
· per lavori guidati a mano libera (rammendo, ricamo a mano libera, Quilting a mano libera)
· per ricamo (con modulo di ricamo)

Regolazione della pressione del piedino

Manopola
· La manopola per la regolazione è sulla parte laterale della macchina come indicato nel disegno.

Pressione del piedino normale
· per lavori di cucito comuni

Allentare la pressione del piedino
· per materiali in maglia
· il materiale non si deforma cucendo
· allentare la pressione del piedino tanto, da assicurare un buon trasporto della stoffa

Aumentare la pressione del piedino
· per materiali pesanti
· il materiale viene trasportato meglio

Tensione del filo

La tensione del filo viene regolata in modo ottimale nella fabbrica BERNINA, usando il filo Metrosene 100/2 della casa Arova Mettler, Svizzera.

Lavorando con filati e tessuti particolari un adattamento della tensione può diventare necessario.

Regolazione base

- la marcatura rossa sulla rotella di regolazione è pari con la marcatura **A**
- per lavori normali di cucito non è necessario di spostare la tensione
- per lavori particolari di cucito la tensione può essere adattata tramite la rotella della regolazione

Diminuire la tensione del filo superiore

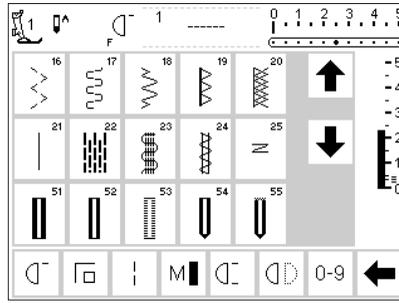
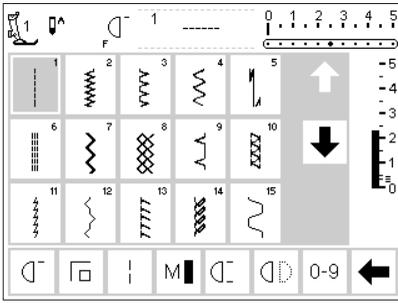
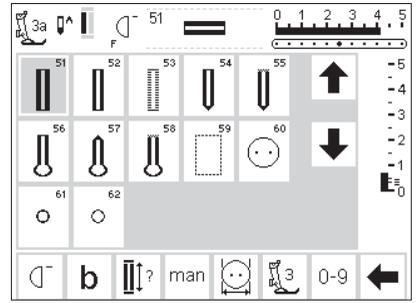
- spostare la rotella di regolazione su 3–1

Aumentare la tensione del filo superiore

- spostare la rotella su 5–10

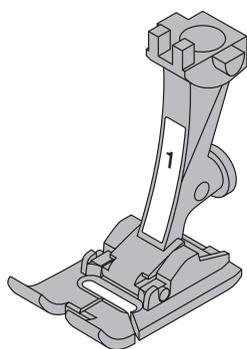
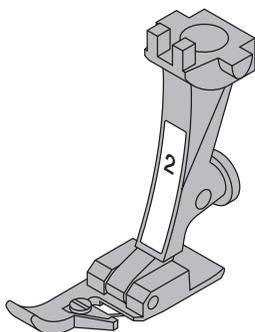
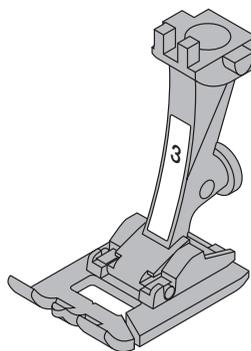
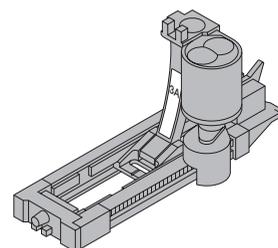
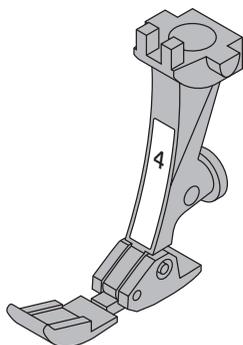
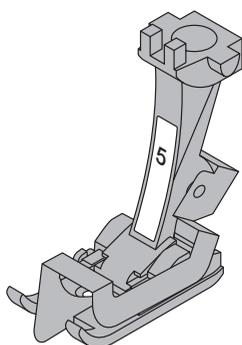
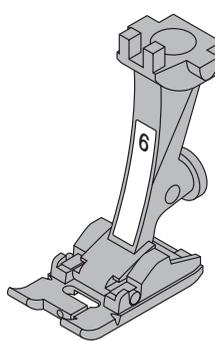
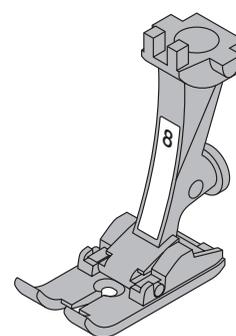
Esempio:

	tensione del filo	ago
filo metallizzato	ca. 3	90
filo trasparente	ca. 2–4	80

Punti utili

Asole/Occhielli

Punti decorativi

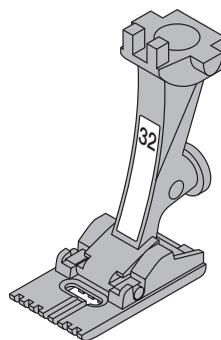
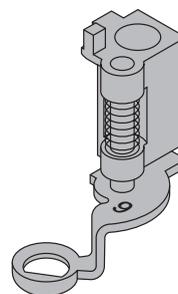
Punti «Quilt»

Alfabeti

Assortimento dei piedini

1
Piedino per trasporto indietro
Punti utili, punti decorativi

2
Piedino overlock
Cucitura overlock,
orlo overlock,
Rifinire cuciture,
Cordoncino stretto

3
Piedino per asole
Asole

3A
Piedino per occhielli automatici a slitta
Asole ed occhielli su materiali poco voluminosi, programmi di rammendo

4
Piedino per cerniera
Cucitura di cerniere

5
Piedino per punto invisibile
Orlo invisibile,
impunturare bordi stretti

6
Piedino per ricamo
Ricamo, applicazioni,
cordoncino a punto pieno,
monogrammi

8
Piedino per jeans
Punto diritto su materiali pesanti; cucire sopra cuciture precedenti

Piedini speciali BERNINA

I piedini standard permettono di svolgere la maggior parte dei lavori di cucito. Per lavori speciali (p. es. Patchwork, Quilting, ecc.) è consigliabile l'uso di piedini speciali **BERNINA**.
Rivolgetevi al vostro rivenditore **BERNINA** – Vi consigliera volentieri.

Esempi di piedini speciali

32
Piedino per nervature – 7 scanalature
Cucire nervature su stoffe leggeri di maglia e cottone con ago doppio (2 mm)

9
Piedino per rammendo
Rammendo; Monogrammi a mano libera; Ricamo a mano libera
Abbassare le griffe!

Impiego dei punti utili

1 Punto diritto
Per stoffe non elastiche e tutti lavori a punto diritto.

2 Punto zigzag
Rifinitura; applicazione di nastri e pizzi

3 Vari-Overlock
Per maglia fine (Jersey); cucitura overlock ed orlo elastico

4 Punto serpentino
Per quasi tutti i materiali, rammendo, rattoppi, rinforzo di bordi ecc.

5 Programma ferma punti
Per tutti i materiali, per fermare cuciture diritte all'inizio ed alla fine

6 Punto triplo diritto
Cucitura robusta per materiali pesanti

7 Punto triplo zigzag
Cucitura robusta per materiali pesanti; orlo e cucitura a vista; applicazione di nastri

8 Punto nido d'ape
Per maglia e tessuti; orlo a vista per biancheria, tovaglie, abbigliamento ecc.

9 Punto invisibile
Per quasi tutte le stoffe; orlo invisibile; punto bambola per maglia fine; cucitura decorativa

10 Overlock doppio
Per ogni tipo di maglia; cucitura Overlock = cucire e rifinire in una sola operazione

11 Punto super stretch
Materiali molto elastici; cucitura aperta molto elastica per abbigliamento

12 Punto increspato
Per quasi tutti i materiali; increspare con filo elastico; cucitura di giunzione

13 Overlock stretch
Maglia medio pesante; spugna e stoffa pesante, cucitura overlock; cucitura aperta

14 Punto maglia
Per maglia; orlo a vista; cucitura a vista in biancheria; rammendo di maglia

15 Punto universale
materiali pesanti, nonché feltro e pelle; cucitura piatta; orlo a vista e decorativo; applicazione nastro

16 Zig zag cucito
Rifinitura di tessuti, rinforzo di bordi, cucitura decorativa; applicazione di nastri

17 Punto Lycra
Lycra, cucitura piatta di giunzione ed orlo, rinforzo in biancheria intima

18 Punto stretch
Per materiali molto elastici, cucitura aperta per abbigliamento sportivo

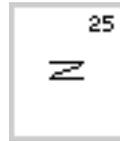
19 Overlock rinforzato
Per maglia medio pesante e spugna, cucitura Overlock, cucitura piatta di giunzione

20 Overlock per maglia
Per maglia fatta a mano ed a macchina, cucitura Overlock = cucire e rifinire in una sola operazione

21 Punto imbastitura
Imbastire cuciture ed orli ecc.

22 Programma di rammendo semplice
Rammendo automatico di materiali fini e medio pesanti

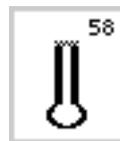
23 Programma di rammendo rinforzato
Rammendo automatico in materiali pesanti

24 Programma di travetta lunga
Per rinforzare l'apertura di tasche, attaccare passanti per cinture ecc.

25 Programma di travetta
Per rinforzare l'apertura di tasche, attaccare passanti per cinture ecc.

Per ulteriori informazioni sull'impiego dei punti utili consultare «Cucito pratico/ artista 165» (pagine 2–20).

Impiego di asole ed occhielli

51 Asola normale
Per materiali leggeri e medio pesanti; camicette, vestiti, biancheria ecc.

52 Asola sottile
Per materiali leggeri e medio pesanti; camicette, vestiti, vestiti per bambini, ecc..

53 Asola elastica (stretch)
Per maglia elastica di cotone, lana, seta e fibre sintetiche

54 Occhiello arrotondato
Per stoffe medio pesanti e pesanti; vestiti, giacche, cappotti, ecc.

55 Occhiello arrotondato con rifinitura rinforzata
Per stoffe medio pesanti e pesanti; vestiti, giacche, cappotti, ecc.

56 Occhiello a goccia
Per stoffe pesanti (non elastici); giacche, cappotti, abbigliamento casual ecc.

57 Occhiello a goccia con rifinitura triangolare
Per stoffe pesanti (non elastici); giacche, cappotti, abbigliamento casual ecc.

58 Occhiello a goccia con rifinitura rinforzata
Per stoffe pesanti (non elastici); giacche, cappotti, abbigliamento casual ecc.

59 Programma di impuntura rettangolare per occhielli e tasche
Impuntura preparativa per occhielli e tasche , rinforzo per asole su pelle o pelle artificiale

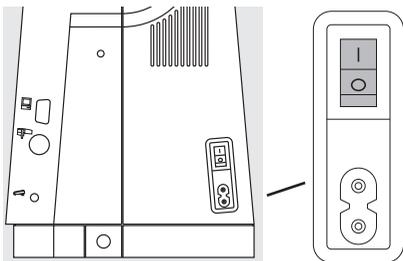
60 Programma per attaccare bottoni
Per attaccare bottoni con 2 e 4 fori

61 Asola rotonda a zigzag
Per passare nastri e cordoncini, per lavori decorativi

62 Asola rotonda a punto diritto
Per passare nastri e cordoncini, per lavori decorativi

Per ulteriori informazioni sull'impiego dei punti utili consultare «Cucito pratico/ artista 165» (pagine 21–30).

Display (schermo)

L'uso di BERNINA «artista» avviene tramite i pulsanti esterni, le manopole e lo schermo sensibile al tatto «touchscreen».

Inserire la macchina
· Interruttore principale su «1»

Benvenuto
· «Welcome» per l'utente della macchina
· appare per circa 3 secondi
· può essere eliminato nel programma Setup

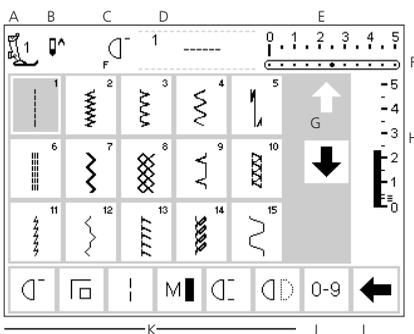
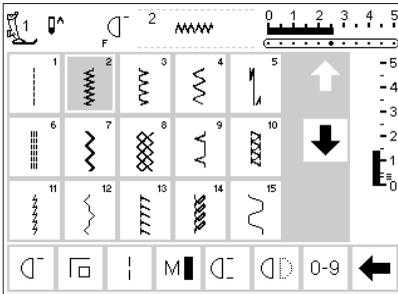



Tabella punti utili
· la tabella dei punti utili appare automaticamente dopo il video saluto
· sul display si vede:
  A – indicazione del piedino
  B – arresto dell'ago, alto/basso
  C – funzione del pulsante F
  D – visualizzazione del punto scelto con il rispettivo numero
  E – larghezza del punto (regolazione base è sempre visibile)
  F – posizione dell'ago (11 possibilità)
  G – scorrimento avanti/indietro (frecce)
  H – lunghezza del punto (regolazione base è sempre visibile)
  I – freccia di scorrimento per la barra delle funzioni
  J – riquadri dei punti con numeri (il punto scelto mostra lo sfondo grigio)
  K – riquadri delle funzioni

Selezione del punto/Visualizzazione/Funzioni del display

Selezione del punto
- premere il riquadro con il punto desiderato
- il riquadro del punto attivato mostra lo sfondo grigio
- il numero di ogni punto attivato appare nell’apposito spazio

Cambiare la larghezza del punto
- girare la manopola superiore

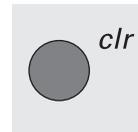
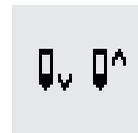
- cambiamento visibile sulla scala della larghezza del punto (la regolazione base rimane sempre visibile)
- larghezza del punto variabile da 0–5,5 mm
- larghezza del punto variabile da 0–5 mm

Cambiare la lunghezza del punto
- girare la manopola inferiore

- cambiamento visibile sulla scala della lunghezza del punto
- la regolazione base rimane sempre visibile, esempio 3mm
- la lunghezza del punto della maggior parte dei punti può essere modificata da 0–5mm

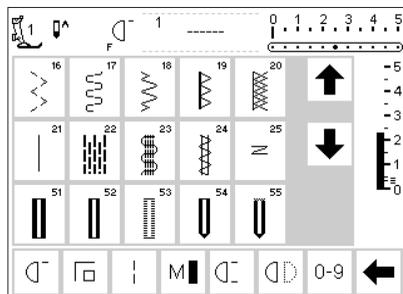
Visualizzazione del punto selezionato
- il punto selezionato viene visualizzato sempre in alto al centro del display
- il numero di ogni punto selezionato si trova a sinistra della raffigurazione del punto

Cambiare la posizione dell’ago
- premere il pulsante destro o sinistro della posizione dell’ago
- l’ago viene spostato di una posizione
- Posizioni dell’ago

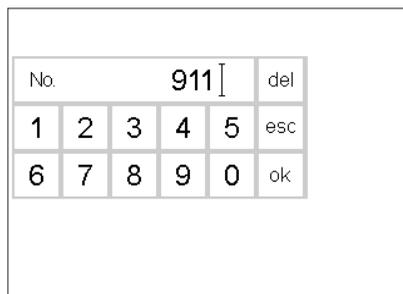
Indicazione del piedino
- numero del piedino consigliato con il punto scelto

Ripristino della regolazione base
- premere il pulsante esterno clr (clear)
- la regolazione base del punto selezionato viene ripristinata

Arresto dell’ago
- premere il pulsante dell’arresto dell’ago
- sul display la freccia indica l’ago basso
- la macchina si ferma sempre con l’ago abbassato
- premere ancora il pulsante = la freccia indica in alto e la macchina si ferma con l’ago alzato

Funzioni
- premere il riquadro con la funzione desiderata
- il riquadro della funzione attivata mostra lo sfondo grigio (varie funzioni possono essere attivate contemporaneamente)
- premere la freccia nella barra delle funzioni per rendere visibili tutte le funzioni
- eventualmente attivare un’ulteriore funzione
- scorrimento delle funzioni
- la disposizione delle funzioni può essere cambiata nel programma Setup
- potete trovare ulteriori informazioni a riguardo delle funzioni da pagina 22–28

Selezione del punto

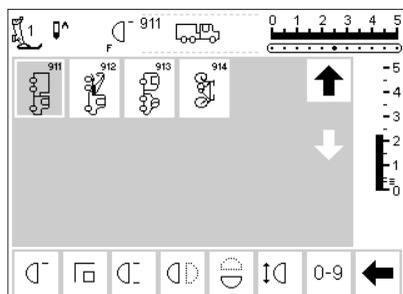
Ci sono due modi per selezionare i punti.

Selezione diretta tramite le frecce di scorrimento

- premere la freccia (in basso=avanti)
- sul display scorrono tutti i punti
- la prima fila dei punti sparisce
- le ultime due file vengono spostate in su
- nell'ultima fila appaiono i prossimi motivi
- premere la freccia (in alto = indietro)
- la prima fila riappare
- con questa funzione di scorrimento (avanti/indietro) si possono vedere e trovare tutti i motivi della macchina
- selezionare il punto

No.			911		del
1	2	3	4	5	esc
6	7	8	9	0	ok

Selezione del punto con numeri

- premere la funzione «0–9»
- sullo schermo appare una tabella di numeri
- programmare il motivo desiderato digitando i rispettivi numeri
- il numero programmato appare nel rettangolo in alto

Correzione

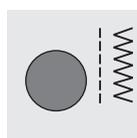
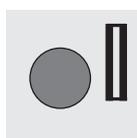
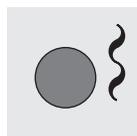
- per correggere un errore premere la funzione «del» (in alto a destra)
- il cursore nel rettangolo si sposta a sinistra e cancella i numeri programmati
- programmare nuovamente il numero

Conferma e ritorno nella pagina del motivo

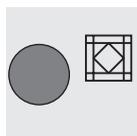
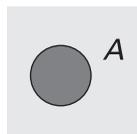
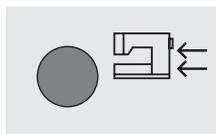
- per confermare premere il riquadro «ok»
- sul display appare la pagina con il motivo selezionato
- il motivo selezionato è attivato (sfondo grigio)

Ritorno nella pagina iniziale

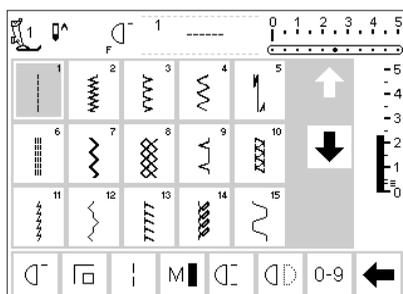
- premere «esc» (accanto a numero 5)
- la pagina iniziale riappare
- il motivo programmato viene ignorato

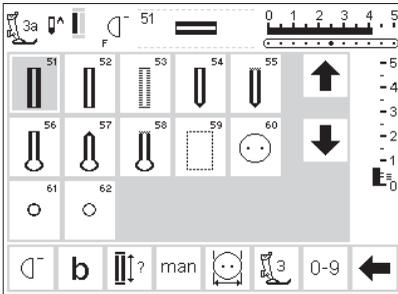
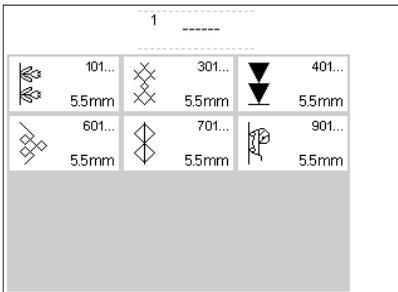
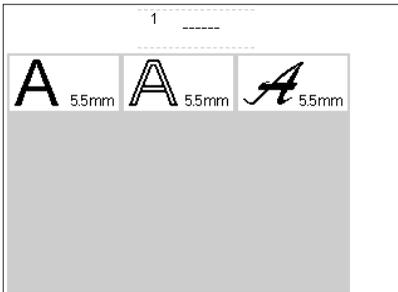
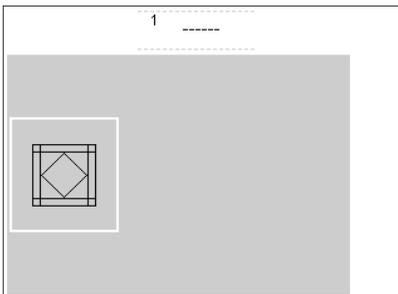
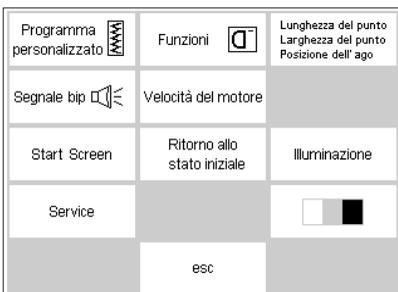
Nota:
Digitando un numero non esistente, non avviene alcun cambiamento sul display.

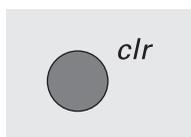
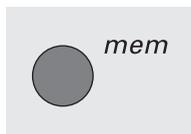
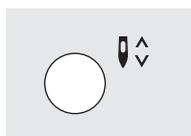
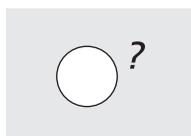
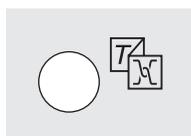
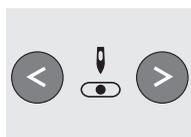
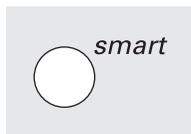
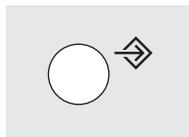
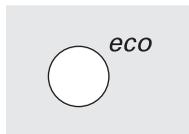
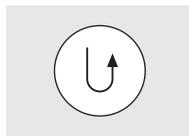
Selezione semplice del menu

Punti utili

Punti decorativi

Alfabeti

Asole/Occhielli

Quilting/Punti a trasporto laterale

Ricamo

Pulsanti del menu sul frontale della macchina

- premere un pulsante
- il programma selezionato viene immediatamente attivato
- il primo punto, il primo programma o una tabella sommaria appaiono

Punti utili

- la tabella dei punti utili appare
- il punto diritto è attivato
- 15 punti utili sono visibili sul display
- ulteriori punti utili si possono vedere tramite lo scorrimento

Asole/Occhielli
- tutti gli occhielli, il programma per attaccare bottoni e le asole rotonde appaiono sullo schermo

Punti decorativi
- sullo schermo appare il sommario dei vari gruppi dei punti decorativi (menu)
- si possono selezionare vari tipi di motivi in diverse misure
- punti decorativi di 5,5 mm
- premere un riquadro
- i motivi selezionati appaiono

Alfabeti
- sullo schermo appare la tabella con tutti gli alfabeti(menu)
- premere un riquadro, l’alfabeto desiderato è attivato

Punti per Quilting
- sul display appare la tabella sommaria:
- premere il riquadro, per attivare i punti Quilting

Programma Setup
- premere il pulsante Setup
- il menu (selezione)appare
- la macchina può essere personalizzata tramite questo menu
- disegni, punti e funzioni possono essere combinati e memorizzati in una pagina personalizzata
- la pagina personalizzata è memorizzabile
- la pagina personalizzata è richiamabile ad ogni momento (anche se la macchina è stata spenta)
- la programmazione della macchina può essere cambiata ad ogni momento

Pulsanti delle funzioni sulla macchina (pulsanti esterni)

Pulsante clr (Clear)
- premere pulsante clr
- lunghezza e larghezza del punto e la posizione dell'ago tornano alla regolazione originale della macchina
- funzioni vengono cancellate in parte (vedi descrizione delle singole funzioni)

mem = Memoria
- premere il pulsante mem
- sul display si apre la memoria
- la terza fila dei disegni viene coperta dal riquadro della memoria
- «lavorare con la memoria» vedi rispettivo capitolo
- premere nuovamente il pulsante esterno mem
- la finestra si chiude

Arresto dell ago
- premere il pulsante
- freccia rivolta in basso
- la macchina si ferma con l'ago abbassato
- premere il pulsante una seconda volta = la macchina si ferma con l'ago alzato

Aiuto/Help
- premere il pulsante Help
- premere un punto oppure una funzione
- la spiegazione per il punto (la funzione)selezionato appare

Tutorial/Guida al cucito
- premere il pulsante TC
- sul display si vedono
  Tutorial (manuale abbreviato)
  Guida al cucito (indicazioni per materiali, aghi e tecniche di cucito)
- premere un riquadro
- le spiegazioni richieste vengono attivate

Cambiare la posizione dell'ago
- premere il pulsante destro o sinistro
- l'ago viene spostato a destra oppure a sinistra
- totale 11 posizioni: 5 a sinistra, 5 a destra, centro

Funzione «smart»
- premere il pulsante della funzione «smart»
- il punto attivato viene memorizzato, comprese le modifiche della lunghezza/larghezza del punto, della memoria ecc.
- si può cucire un altro programma (p. e. Asole/Occhielli)
- premendo nuovamente il pulsante smart la macchina torna alla pagina precedente
- usare la funzione «smart» per passare da un programma all'altro durante il cucito

Pulsante Setup
- premere il pulsante Setup
- sullo schermo appaiono le varie modifiche, che sono possibili
- premere un riquadro
- la modifica desiderata può essere attivata
- le modifiche restano programmate anche se la macchina viene staccata dalla rete di corrente
- i cambiamenti possono essere cancellati o riprogrammati in qualsiasi momento

Pulsante eco
- premere il pulsante eco
- il consumo di corrente viene ridotto di circa 50%
- impiego: per un'interruzione del lavoro più lunga
- tutte le regolazioni rimangono conservate, il reostato non funziona
- l'illuminazione del display si spegne, le indicazioni diventano quasi illeggibili
- premendo nuovamente il pulsante eco, la macchina torna a funzionare normalmente

Tasto ferma punto
- premere il tasto ferma punto sopra il piedino
- fermatura manuale di inizio e fine cucitura = la macchina cuce indietro, finché il tasto rimane premuto
- programmare la lunghezza di occhielli
- programmare la lunghezza dei rammendi
- cambiare nel programma ferma punto (punto n.5)
- pulsante Start/Stop per il ricamo con il modulo per ricamo (accessorio opzionale)

Pulsante fine disegno
- premere la funzione fine disegno
- la macchina si ferma automaticamente alla fine del disegno appena cucito

Pulsante libero (pulsante F = favorito) (sopra il piedino)
- questo pulsante è individualmente programmabile tramite il programma Setup
- il pulsante può essere programmato diversamente in qualsiasi momento
- potete trovare più informazioni per quanto riguarda il pulsante F da pagina 53–54

Funzioni del display

I riquadri delle funzioni sono attivati, quando mostrano lo sfondo grigio

Le funzioni possono essere cancellate singolarmente, premendo nuovamente la stessa funzione

Tutte le funzioni vengono cancellate, premendo il pulsante «clr all» (barra delle funzioni).

Funzioni generali

Le seguenti funzioni si trovano nei vari programmi di artista e vengono usati sempre allo stesso modo.

Scorrimento indietro
· premere il riquadro una o più volte
· il contenuto dello schermo scorre indietro
· tenere premuto il riquadro per uno scorrimento più veloce

Scorrimento in avanti
· premere il riquadro una o più volte
· il contenuto dello schermo scorre in avanti
· tenere premuto il riquadro per uno scorrimento più veloce

Uscire da un programma/Chiudere applicazioni speciali
· premere il riquadro
· l'applicazione particolare viene chiusa
· la pagina iniziale ritorna

OK
· premere, per attivare oppure confermare la modifica/selezione, p.e. selezione del punto con i numeri
· la modifica/selezione programmata è attivata

030787.52.03_0401_a165_IT

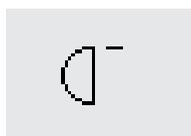
Barra delle funzioni (ultima fila del display)

Le seguenti funzioni si trovano nella barra delle funzioni di artista. Si possono vedere al massimo 8 funzioni (o 4 funzioni della memoria), le altre sono nascoste e possono essere chiamate con la freccia di scorrimento (in basso a destra). La freccia lampeggiante indica, che una funzione nascosta è attivata.

Barra delle funzioni completa per il programma dei punti utili.

Le funzioni nascoste diventano visibili usando la freccia di scorrimento.

Nota: La freccia di scorrimento ed il riquadro 0–9 (selezione con numeri) sono sempre visibili sullo schermo.

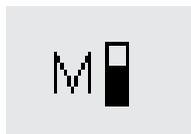
Otto funzioni (oppure 4 funzioni regolari e 4 funzioni della memoria) sono visibili sul display.

Inizio motivo
- premere la funzione
- ritorno automatico all'inizio del motivo o del programma attivato
- lo sfondo grigio sparisce dopo 2 secondi

Impiego:
- Ricami, asole/occhielli, memoria

Fermare il punto
- premere la funzione
- motivi singoli: quattro punti all'inizio ed alla fine del motivo
- nella memoria: combinazioni di disegni e di lettere vengono fermate all'inizio ed alla fine

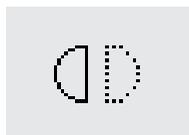
Impiego:
- ricamare motivi singoli
- ricamare lettere singole
- ricamare parole e combinazioni di disegni

Punto lungo
- premere la funzione
- la macchina cuce ogni 2. punto (lunghezza massima 10 mm)
- utilizzabile con tutti punti utili e decorativi; eccezione: asole
- la funzione e disegni possono essere programmati insieme
- la funzione è memorizzabile
- non funziona per il ricamo con il modulo per ricamo (accessorio opzionale)

Impiego:
- per imbastire (con punto diritto)
- per impunturare (con punto diritto triplice)

Velocità del motore 1/4, 1/2, 3/4, 4/4
- premere la funzione una o più volte
- la velocità selezionata viene attivata
- la barra del simbolo indica il cambiamento
- riduce o aumenta la velocità massima (con reostato premuto)

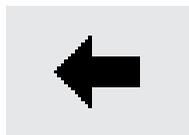
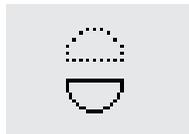
Impiego:
- ricamo, quilting a mano libera
- per lavori di cucito difficili
- quando bambini usano la macchina

Fine motivo 1–9x
- premendo ripetutamente la funzione appaiono le cifre 1–9
- 1: la macchina si ferma alla fine di un motivo singolo o di una combinazione di disegni
- 2–9: la macchina si ferma dopo aver cucito la quantità programmata di disegni singoli o combinazioni di disegni nella memoria

Impiego:
- ricamare motivi singoli
- cucire i punti utili in 4 direzioni

Effetto specchio orizzontale (destra – sinistra)
- premere la funzione
- la macchina cuce il punto selezionato specchiato orizzontalmente
- la funzione è memorizzabile

Impiego:
- Punto invisibile per punto bambola
- ricamo
- combinazione di disegni nella memoria

Selezione del punto tramite numeri
- aprire la pagina dei numeri premendo la funzione
- selezionare il motivo con il numero

Impiego:
- selezione veloce del punto
- selezione veloce di combinazioni di disegni nella memoria

Tasto scorrimento delle funzioni
- premere la funzione una o più volte per la visualizzazione di ulteriori funzioni

Effetto specchio verticale (in direzione del cucito)
- premere la funzione
- la macchina cuce il punto specchiato verticalmente

Impiego:
- ricamo
- combinazione di disegni nella memoria

Allungamento del motivo 2–5x
· premere la funzione una o più volte
· a seconda del motivo selezionato appaiono le cifre 2–5
· il motivo selezionato viene allungato da 2–5 volte
· motivi allungati sono programmabili nella memoria

Impiego:
· allungare motivi di ricamo
· combinare motivi di ricamo

Limite ago doppio
· premendo ripetutamente la funzione appaiono le cifre 2,3,4,5
· le cifre indicano la distanza degli aghi in mm
· la larghezza del punto viene automaticamente limitata
· l'ago doppio non può toccare il piedino = evita la rottura dell'ago

Impiego:
· nervature
· orlo a giorno
· orlo in materiali elastici

Cucire indietro
· premere la funzione
· la macchina cuce permanentemente indietro

Impiego:
· rammendo con punto diritto o punto serpentino
· ricamo su maniche o pantaloni
· quilt

½ Motivo
· premere la funzione
· la macchina si ferma a metà del motivo selezionato
· continuando a cucire viene il disegno iniziato e cucito il prossimo disegno a metà
· attivare la funzione fine disegno per finire la seconda metà del ricamo

Impiego:
· ricamare angoli
· combinazione di disegni nuovi

Bilanciamento
· aprire la pagina del bilanciamento premendo la funzione
· correzione del punto in avanti ed indietro

Impiego:
· allungare o accorciare dei punti utili (p.e. punto nido d'ape)
· punti decorativi
· correzione di occhielli

Clear All (clr)
· cancella tutte le modifiche, eccetto le modifiche fatte nel programma Setup
· ripristino della regolazione base
· regolazioni, che vengono cancellate:
cucire permanentemente indietro
punto lungo
fine motivo funzione
fermapunto
effetto specchio verticale
effetto specchio orizzontale
allungamento del motivo
mezzo motivo
lunghezza del punto
larghezza del punto
posizione dell'ago
bilanciamento
limite ago doppio
limite ago a lancia
arresto dell'ago
velocità del motore
dimensione dell'alfabeto
asole memorizzate

Nota:
la funzione limite dell'ago a lancia (pag. 26) può essere inserita nella barra delle funzioni tramite il programma Setup (pag. 52–53).

Funzioni Setup

Le seguenti funzioni si trovano nel programma Setup di Artista e vengono attivate premendo il pulsante esterno Setup. Con l'aiuto di queste funzioni diventa possibile di creare un programma personale individuale.

Pers.
Pro.

Programma personale
· premere la funzione
· la pagina personalizzata viene attivata

Impiego:
· il programma personale può essere attivato velocemente

Ripristino della regolazione base
· premere la funzione
· i cambiamenti effettuati nel programma Setup tornano alla regolazione base

Programmazione della pagina personale
· premere la funzione
· togliere funzioni e disegni nel programma Setup

Inserimento di funzioni
· premere la funzione
· inserire funzioni e disegni nel programma Setup

Le seguenti funzioni si trovano nel programma Setup di Artista. Si tratta di funzioni, che vanno inserite nella barra delle funzioni, se sono desiderate. Trovate ulteriori informazioni sull'argomento da pagina 52–53.

Ago a lancia
· non visibile sulla barra delle funzione, se non viene istallata tramite il programma Setup
· la larghezza del punto viene limitata automaticamente
· l'ago a lancia non può toccare il piedino = evita la rottura dell'ago

Impiego:
· orlo a giorno
· cucito decorativo

Funzioni della memoria

Le seguenti funzioni appargono sull'ultima linea dello schermo, quando il pulsante esterno memoria é stato premuto e quando la memoria é aperta.

Check
· aprire la pagina premendo la funzione
· il contenuto della memoria viene visualizzato

Impiego:
· controllare e correggere il contenuto della memoria

Delete
· premere la funzione
· il cursore cancella motivi singoli o lettere
· cancellare combinazioni di motivi nella memoria

Impiego:
· correzione della memoria
· cancellare l'intero contenuto della memoria

Sezioni della memoria
· premere la funzione
· sul riquadro viene indicato il numero della sezione aperta
· premendo nuovamente la funzione, si apre una panoramica di tutte le sezioni della memoria
· per uscire da una sezione di memoria premere «esc»
· per uscire dalla memoria premere il pulsante esterno mem

Impiego:
· lavorare nella memoria
· memorizzare combinazioni di motivi

Store (Memorizzazione)
· premere la funzione
· memorizzazione di motivi singoli, combinazioni e parole

Impiego:
· salvare i disegni programmati

Scorrimento a sinistra della memoria
- premere la funzione una o più volte
- il contenuto della memoria scorre indietro

Scorrimento a destra della memoria
- premere la funzione una o più volte
- il contenuto della memoria scorre in avanti

Modifica del contenuto della memoria
- premere la funzione
- correggere (modificare) disegni, lettere e cifre, che si trovano a sinistra del cursore
- inserire ulteriori funzioni, specchiare
- premere «edit» nuovamente, per chiudere la finestra sul display

Impiego:
correggere/modificare il contenuto della memoria

Funzioni in Edit

Le seguenti funzioni sono disponibili premendo EDIT. La finestra si apre al centro del display. La barra delle funzioni è disattivata (eccetto «del») per il tempo in cui viene usato EDIT.

Velocità del motore $^1/_4$, $^1/_2$, $^3/_4$, $^4/_4$
- premere la funzione una o più volte
- la velocità selezionata viene attivata
- velocità massima = 880 punti al minuto (se la velocità non è stata ridotta in Setup)
- la barra del simbolo indica il cambiamento
- riduce o aumenta la velocità massima (con reostato premuto)

Funzione ferma punto
- premere il riquadro
- la fine della sequenza memorizzata viene fermata con 4 punti

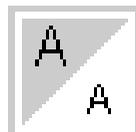
Interruzione della memoria
- premere la funzione
- la memoria contiene fino a 255 banche di memoria o sezioni
- ogni banca di memoria è divisibile individualmente
- le capacità completa della memoria è di 1023 posti

Punto lungo
- premere la funzione
- la macchina cuce soltanto ogni 2. punto (lunghezza massima 10 mm)

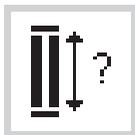
Effetto specchio orizzontale
- premere la funzione
- la macchina cuce il punto specchiato orizzontalmente
- la modifica è visibile sul display

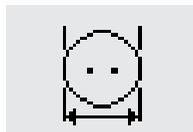
Effetto specchio verticale (in direzione del cucito)
- premere la funzione
- la macchina cuce il punto specchiato verticalmente
- la modifica è visibile sul display

Allungamento del motivo 2–5 x
- premere la funzione una o più volte
- a seconda del disegno selezionato appaiono le cifre 2–5
- il ricamo viene allungato 2–5 volte
- i disegni allungati sono memorizzabili

Bilanciamento
- premere la funzione per aprire la finestra
- fare le correzioni necessarie

Dimensione dell’alfabeto
- premere la funzione una o due volte
- una metà del riquadro diventa grigia
- la parte grigia indica la dimensione scelta: 5,5 mm o 4 mm

Funzioni del programma degli occhielli

Le seguenti funzioni appaiono nella barra delle funzioni in basso del display dopo aver scelto un'asola (n. 51–62).

Lunghezza dell'occhiello tramite numeri
- aprire la pagina dei numeri premendo la funzione
- programmare la lunghezza dell'occhiello in mm
- Lunghezza dell'asola = apertura in mm

Impiego:
- per occhielli con lunghezza già determinata

Lunghezza dell'occhiello–misurazione sul display
- aprire la pagina premendo la funzione
- misurare il bottone sullo schermo
- la lunghezza viene programmata automaticamente, incl. 2mm per lo spessore del bottone

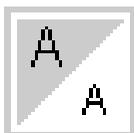
Impiego:
- facile programmazione della lunghezza dell'occhiello

Asola/occhiello manuale
- aprire la pagina premendo la funzione
- eseguire manualmente l'occhiello in 4–6 passi (a seconda del tipo d'occhiello)

Impiego:
- per occhielli singoli manuali
- per riparare occhielli «vecchi»

Asola sistema conta punti
- selezionare l'occhiello
- premere la funzione
- il sistema conta punti è attivato

Dimensione dell'alfabeto

La seguente funzione appare sul display in basso a sinistra, quando l'alfabeto è stato selezionato. Perciò una delle funzioni regolari della barra funzioni rimane nascosta.

Dimensione dell'alfabeto
- premere la funzione una o due volte
- una metà del riquadro diventa grigia
- la parte grigia indica la dimensione scelta:
  grande (5,5 mm) o piccola (4 mm)

Impiego:
- modificare la dimensione dell'alfabeto
- la modifica funziona anche nella memoria (le lettere non vanno riprogrammate – vengono modificate con EDIT)

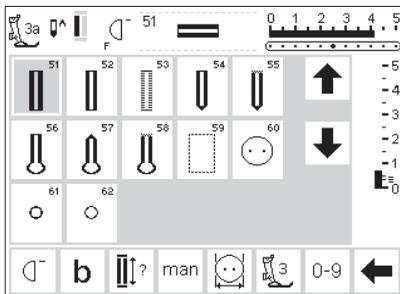
Messaggi

I seguenti messaggi possono apparire sul display di BERNINA Artista. Questi messaggi ricordano, avvertono o confermano funzioni o punti selezionati. I messaggi sotto-elencati riguardano la macchina per cucire, i messaggi per il modulo per ricamo si trovano nell'apposito manuale.

MESSAGGIO	REAZIONE
Controllare il filo superiore.	controllare, se il sfilo superiore è finito oppure strappato. Infilare nuovamente – altrimenti la macchina non cuce.
Il motore del filarello è inserito.	La macchina non può cucire con il motore del filarello inserito. Spostare il filarello. **Nota:** Il messaggio appare durante l'avvolgimento del filo e può essere cancellato con «esc».
Desidera veramente cancellare il contenuto di questa memoria?	confermare prima di cancellare punti e funzioni · si = procedere alla cancellazione · no = fermare la cancellazione
La memoria del programma personale è piena.	Per salvare un motivo, alcuni disegni memorizzati devono essere cancellati.
La capacità della memoria è esaurita.	Per salvare un motivo, alcuni disegni memorizzati devono essere cancellati.

Asole/Occhielli

Asole ed occhielli non sono soltanto delle chiusure, ma hanno anche una funzione decorativa. Per questo motivo esiste una vasta scelta di asole ed occhielli.

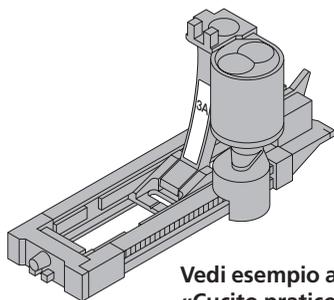
Tutti i tipi di asole ed occhielli sono programmabili e realizzabili in vari modi.

Occhielli/Programma per attaccare bottoni/Asole rotonde a foro

- premere il pulsante esterno «asole/ occhielli» (a destra del display)
- sul display appare la tabella sommaria dei vari tipi di occhielli/asole rotonde (menu)
  - 51 Asola normale
  - 52 Asola stretta
  - 53 Asola elastica
  - 54 Occhiello arrotondato
  - 55 Occhiello rotondo con rifinitura rinforzata
  - 56 Occhiello a goccia
  - 57 Occhiello a goccia con rifinitura triangolare
  - 58 Occhiello a goccia con rifinitura rinforzata
  - 59 Impuntura rettangolare preparativa
  - 60 Programma per attaccare bottoni
  - 61 Asola rotonda a zigzag
  - 62 Asola rotonda a punto diritto

Selezione di asole/occhielli/ programma per attaccare bottoni

- premere il riquadro desiderato
- il lavoro selezionato è attivato
- attivando un'asola (51–62) tutte le funzioni tornano alla regolazione base

Le asole seguenti vengono visualizzate sul display. Ulteriori informazioni si trovano a pagina 17.

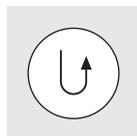
Asole automatiche – misurazione ottica (asola per biancheria ed asola elastica)

Vedi esempio a pagina 25 di «Cucito pratico/artista 165»

Cucire il primo tratto
- il passaggio da cucire viene visualizzato sul display (a destra dell'indicazione del piedino)
- cucire il primo tratto in avanti, fermare la macchina

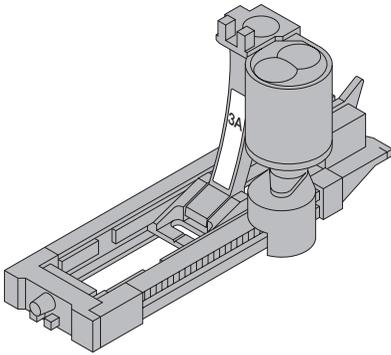
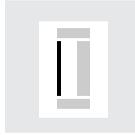
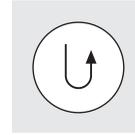
Spessore per asola (accessorio opzionale)
Se l'asola viene cucita orizzontalmente al bordo dell'indumento, si consiglia di usare l'apposito spessore. Con questo accessorio il piedino a slitta può appoggiare in modo uniforme e l'asola risulta perfetta.

I due tratti dell'asola vengono cuciti nella stessa direzione.
- Lunghezza dell'asola = apertura in mm

Attenzione: Il piedino automatico a slitta n. 3A deve appoggiare in modo uniforme sul materiale! (Se il piedino appoggia sulla cucitura, la lunghezza non può essere misurata esattamente!)

Asola automatica
- il piedino per asole automatiche n. 3A misura la lunghezza dell'asola con una lente ottica
- per tutti gli occhielli ed asole di una lunghezza da 4–29 mm

Programmare la lunghezza
- premere il tasto ferma punti sul frontale della macchina
- AUTO appare nel simbolo dell'asola = la lunghezza è programmata
- la macchina cuce indietro a punto diritto

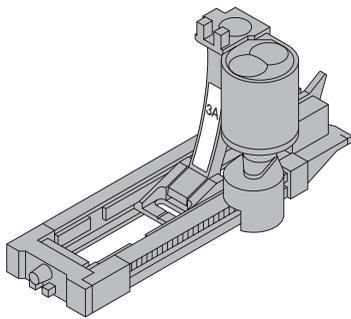
Sistema automatico
- la macchina esegue automaticamente la prima travetta
- la macchina cuce automaticamente il 2. tratto in avanti
- la macchina esegue automaticamente la 2. travetta
- la macchina cuce automaticamente i punti di fermatura
- la macchina si ferma e torna automaticamente all'inizio della programmazione automatica
- tutte le asole seguenti vengono cucite adesso nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)

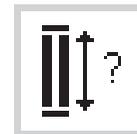
Occhiello arrotondato automatico/Occhiello a goccia automatico

I due tratti dell'occhiello vengono cuciti nella stessa direzione.
Lunghezza dell'asola = apertura in mm

Cucire il primo tratto a punto diritto
- la parte da cucire viene visualizzata sul display
- cucire a punto diritto in avanti, fermare la macchina

Programmare la lunghezza
- premere il tasto ferma punto sopra il piedino
- «auto» appare nel simbolo dell'asola = la lunghezza è programmata
- la macchina cuce indietro a punto diritto

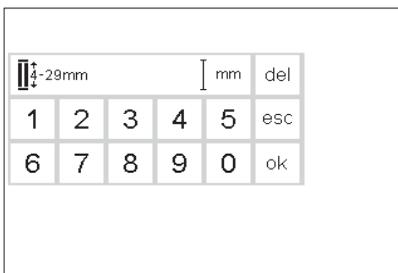
Nota: L'occhiello a goccia ed occhiello arrotondato vengono raffigurati sul display nello stesso modo.

Vedi esempio a pagina 26 di «Cucito pratico/artista 165»

Sistema automatico
- la macchina cuce automaticamente la parte rotonda o la goccia
- la macchina cuce automaticamente il 1. tratto indietro
- la macchina cuce in avanti a punto diritto
- la macchina cuce il 2. tratto indietro
- la macchina cuce automaticamente la travetta
- la macchina cuce automaticamente i punti di fermatura
- la macchina si ferma e ritorna automaticamente all'inizio dell'occhiello programmato
- tutti gli occhielli seguenti vengono cuciti adesso nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)

Asola automatica (tutti tipi) con programmazione della lunghezza tramite numeri

La lunghezza dell'asola viene programmata direttamente in mm.

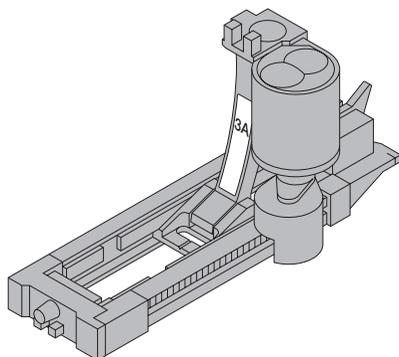
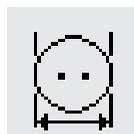
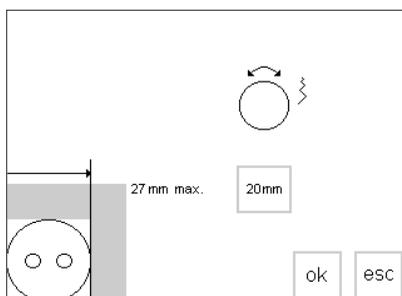
L'occhiello a goccia non dovrebbe superare la lunghezza di 24 mm (con il piedino a slitta n. 3A) – così rimane spazio sufficiente per la goccia, che viene aggiunta automaticamente dalla macchina.

Lunghezza dell'asola
- il piedino n. 3A permette l'esecuzione dell'asola, programmando la lunghezza in numeri
- selezionare l'asola
- premere la funzione «asola con punto interrogativo»

4-29mm				mm	del
1	2	3	4	5	esc
6	7	8	9	0	ok

Programmare la lunghezza
- sullo schermo appaiono i numeri da 1–0
- programmare la lunghezza (4–29) tramite i numeri
- la lunghezza programmata viene visualizzata a destra del simbolo dell'asola
- per confermare la lunghezza premere «ok», la pagina del display cambia automaticamente
- Lunghezza dell'asola = apertura in mm

Correzione
- cancellare programmazione sbagliata con «del»

Ritorno al menu delle asole/degli occhielli
- tornare con «esc»

Indicazione sul display
- «auto» sotto il simbolo dell'asola indica la programmazione terminata

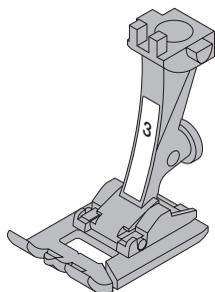
Asole automatiche – misurazione ottica (asola normale ed asola elastica)

Il bottone viene misurato direttamente sullo schermo. La lunghezza dell'asola viene programmata e visualizzata sul display.

Chiamare il simbolo sul display
· selezionare l'asola
· premere la funzione «misura del bottone»

Programmare la lunghezza
· sul display appare una grafica
· appoggiare il bottone (4–27 mm) nell'angolo a sinistra in basso
· spostare la linea verticale con la manopola della larghezza del punto
· la linea verticale deve toccare il bottone a destra
· la grandezza del bottone viene indicata nel rettangolo in mm (p. e. 20 mm)

Ritorno al menu
· premendo «ok» si ritorna nel menu delle asole/degli occhielli

Lunghezza dell'asola
· il diametro e l'altezza del bottone determinano la lunghezza dell'asola
· la macchina calcola la lunghezza dell'asola direttamente dal diametro del bottone
· la macchina aggiunge 2 mm per lo spessore del bottone

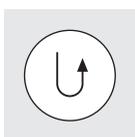
Correzione/bottoni
· se lo spessore del bottone è alto, non avvicinare la linea verticale fino al lato destro del bottone
· spostare la linea verticale a destra di 1–4 mm (a seconda dello spessore del bottone)

Consiglio:
· fare un'asola di prova su un pezzo di stoffa originale con il rinforzo originale
· tagliare l'asola
· far passare il bottone
· correggere la lunghezza dell'asola, se è necessario

Asola/Occhiello con sistema conta punti (tutti tipi)

Il primo tratto dell'asola/occhiello viene cucito in avanti, il secondo tratto indietro.

Cucire con il piedino per asole n.3 oppure con asolatore automatico 3A
· cucire con velocità regolare

L'aspetto di un'asola contapunti può variare a seconda del materiale. Usando materiali diversi l'asola va riprogrammata per ogni materiale.

Piedino/Sistema conta punti
· selezionare asola/occhiello
· premere la funzione «piedino 3»
· la macchina registra, che il programma con sistema «conta punti» è avviato
· la lunghezza dell'asola/occhiello viene determinata adesso con il sistema contapunti

Lunghezza del 1. tratto
- cucire il 1. tratto, fermare la macchina
- premere il tasto ferma punto sul frontale della macchina

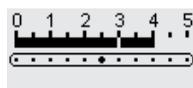
Travetta, 2. tratto indietro
- cucire la travetta in basso ed il 2. tratto indietro
- fermare la macchina all’altezza del primo punto
- premere il tasto ferma punto sul frontale della macchina

Travetta, punti di fermatura
- la macchina cuce la travetta in alto ed i punti di fermatura
- la macchina si ferma automaticamente
- AUTO appare sul display
- l’asola è memorizzata
- ogni asola viene cucita come quella precedente

Correzione:
- se la lunghezza/larghezza del punto o il bilanciamento sono stati modificati,bisogna riprogrammare l’asola

Vedi esempio a pagina 27 di «Cucito pratico/artista 165»

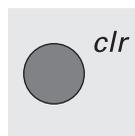
Correzione di asole/occhielli

Le seguenti correzioni sono possibili sulle asole – le modifiche rimangono attivate, finché la macchina viene spenta. Modifiche permanenti avvengono nel programma Setup (vedi pag. 49–60).

Asola troppo larga
- per ottenere un’asola più stretta, diminuire la larghezza del punto

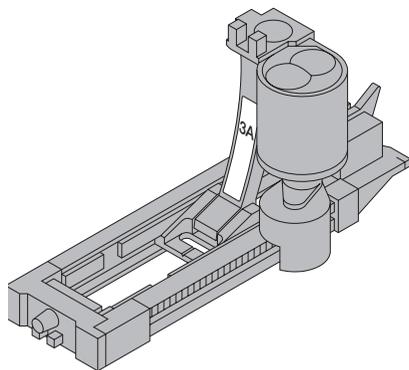
Punto troppo fitto o troppo rado
- aumentare o diminuire di uno o due punti la lunghezza del punto

Correzione con il bilanciamento (solo con sistema conta punti)
- il bilanciamenti influenza la fittezza dei tratti a punto pieno e la goccia
- il bilanciamento cambia sia la goccia che i due tratti a punto pieno

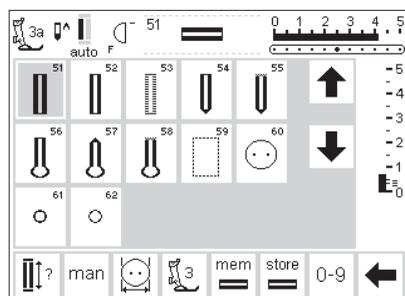
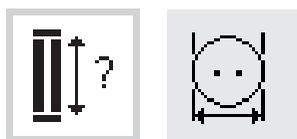
Chiamare il simbolo «bilanciamento» sul display
- selezionare l’asola/occhiello
- premere la funzione bilanciamento
- bilanciamento ↑ = accorciare i tratti a punto pieno
- bilanciamento ↓ = allungare i tratti a punto pieno
- cucire l’asola fino alla parte da correggere. Regolare il bilanciamento. Continuare di cucire. La correzione viene applicata su tutte le asole successive

Consiglio:
- fare una prova di cucito su un pezzo della stoffa originale

Cancellare il bilanciamento
- premere il pulsante esterno «clr» oppure «reset» sul display

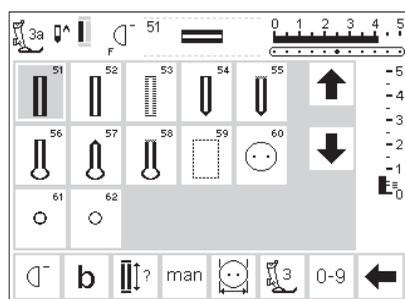
Ulteriori informazioni a riguardo delle asole si trovano in «Cucito pratico/ artista 165», pagine 21– 28.

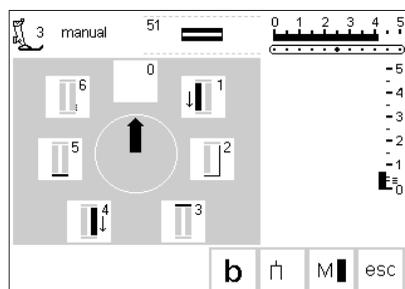
Memoria a lungo termine per asole/occhielli

Ad ogni tipo d'asola appartiene una banca della memoria. Si tratta di una memoria separata, che non ha da fare e con la memoria standard della macchina.

Solo asole già programmate sono memorizzabili (vedi pag. 30–32).

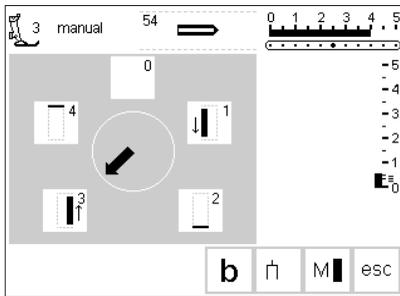
Se la lunghezza dell'asola è stata programmata, premere «store» per la memorizzazione.

Memorizzazione («store»)
- programmare l'asola automatica (pag. 30–32)
- premere «store» nella barra delle funzioni = memorizzare

Richiamare l'asola/occhiello memorizzata/o
- premere il simbolo dell'asola desiderata
- premere il pulsante esterno «mem»
- premere il pulsante della lunghezza dell'asola oppure della misurazione del bottone, per richiamare l'asola precedentemente programmata
- la lunghezza dell'asola viene indicata sul display

Modifica dell'asola programmata
- selezionare l'asola desiderata
- premere «mem»
- premere il pulsante della lunghezza dell'asola oppure della misurazione del bottone, per richiamare l'asola precedentemente programmata
- cambiare la lunghezza dell'asola e confermare con «ok»
- premere «store» = memorizzare
- la nuova lunghezza dell'asola sostituisce quella programmata

Asola/Occhiello manuale in 4–6 fasi

Il sistema manuale è adatto per asole singole o per la riparazione di asole. La quantità delle fasi di lavorazione dipende dal tipo di occhiello selezionato.
L'asola manuale non è memorizzabile.

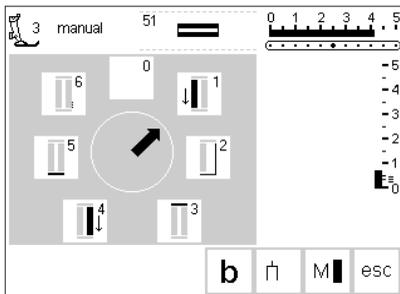
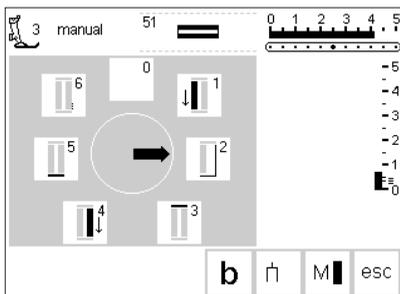
Simbolo sul display
- selezionare l'asola/occhiello
- premere la funzione «man» = manuale

Passi di lavorazione
- sul display appaiono i vari passi di lavorazione:
  Asola normale = 6 passi
  Occhiello arrotondato = 4 passi
  Occhiello a goccia = 4 passi
- la freccia si trova sulla posizione 0

Esempi per le asole trovate a pag. 28 del manuale di artista 165

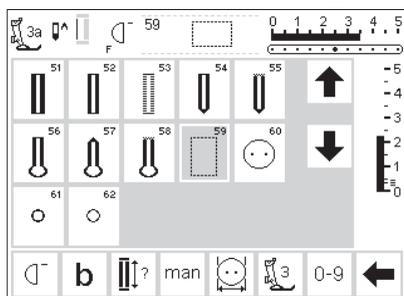
Occhiello in 4 fasi (arrotondato ed a goccia)

Cucire un'occhiello in 4 fasi
· premere il riquadro 1 sul display
· cucire il 1. tratto
· fermare la macchina alla fina del 1.tratto
· premere 2 sul display
· la macchina cuce la parte rotonda o la goccia
· premere 3 sul display
· la macchina cuce il 2. tratto indietro
· fermare la macchina
· premere 4 sullo schermo
· la macchina cuce la travetta in alto
· la lunghezza dell'asola viene determinata manualmente durante il cucito
· travetta, goccia e punti di fermatura sono pre-programmati
· aprire la goccia con una lesina, prima di tagliare l'occhiello.

Uscire dal programma
· premere «esc»
· il menu asole/occhielli riappare

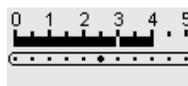
Asola in 6 fasi

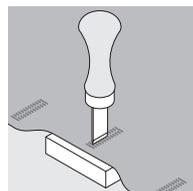
Tutte le asole vengono visualizzate allo stesso modo sul display.

Cucire l'asola
· premere il riquadro 1 sul display
· il simbolo dell'asola indica la parte dell'asola da cucire
· cucire il 1. tratto
· alla fine del 1. tratto fermare la macchina

· premere il riquadro 2
· la macchina cuce indietro a punto diritto
· fermare la macchina all'altezza del primo punto
· premere il riquadro 3
· la macchina cuce la travetta in alto e si ferma automaticamente
· premere 4 sul display
· la macchina cuce il 2. tratto
· fermare la macchina
· premere il riquadro 5
· la macchina cuce la travetta in basso e si ferma automaticamente
· premere il riquadro 6
· la macchina cuce i punti di fermatura e si ferma automaticamente

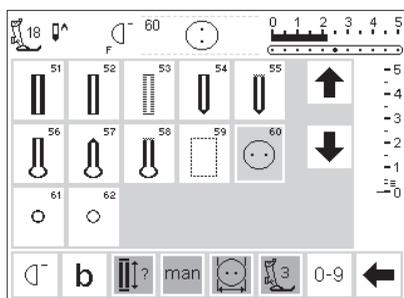
Uscire dal programma
· premere «esc»
· il menu asole/occhielli iniziale riappare

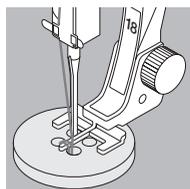
Impuntura rettangolare dell'asola

L'impuntura preparativa dell'asola è consigliabile su stoffe di lana per rendere le asole più resistenti.
Il programma è adatto anche per rinforzare asole su materiali come pelle, vinile o feltro.

Impunturare l'asola
- selezionare il motivo n. 59 sul display
- il programma dipende dalla scelta del piedino
- Piedino n. 3A = impuntura automatica
- programmazione : come per l'asola automatica
- piedino n. 3 = sistema conta punti
- programmazione: come per l'asola con il sistema conta punti
- l'impuntura preparativa rettangolare richiede la stessa programmazione delle asole

Cambiare la distanza
- cambiare la larghezza del punto, se la distanza tra le impunture longitudinali è troppo stretta o troppo larga

Tagliare l'asola

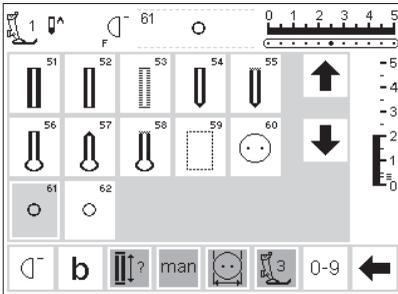
Taglia asola
- aprire l'asola con il taglia asola partendo dalle estremità verso il centro

Punzone (accessorio opzionale)
- porre sotto l'asola un pezzo di legno
- posizionare il punzone nel centro dell'asola
- passare il punzone premendo o battendolo con un martello

Programma per attaccare bottoni

Bottoni con 2 e 4 fori possono essere attaccate con la macchina per cucire.

Programma per attaccare bottoni
- selezionare il motivo n. 60
- il piedino per attaccare bottoni n.18 è un accessorio opzionale
- con questo piedino la distanza tra bottone e stoffa è regolabile a piacere(gambo)

Attaccare il bottone
bottone con 2 fori:
- adattare la larghezza del punto (distanza tra i fori)
- la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma

bottone con 4 fori:
- adattare la larghezza del punto
- cucire prima i fori anteriori, poi quelli posteriori
- eventualmente avvolgere i fili rimanenti intorno al gambo del bottone

Vedi esempio a pagina 29 di «Cucito pratico/artista 165».

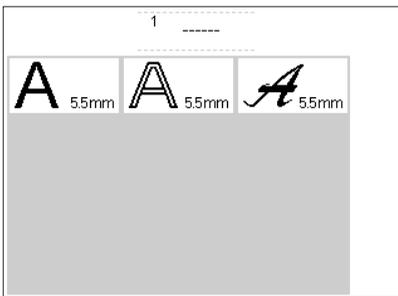
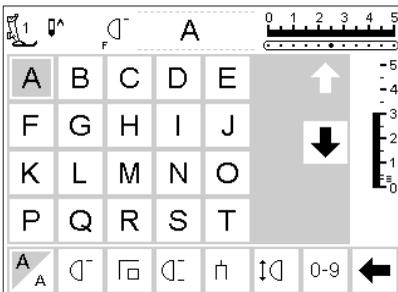
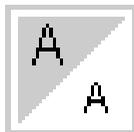
Asole rotonde

Programma per asole rotonde
- selezionare l'asola rotonda
- 61 foro a zigzag
- 62 foro a punto diritto

Cucire l'asola rotonda
- la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma

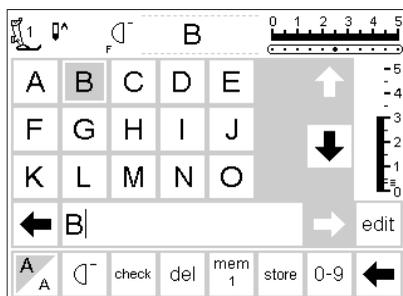
Aprire il foro
- con una tanaglia perforatrice, un punzone oppure una lesina

Vedi esempio a pagina 30 di «Cucito pratico/artista 165».

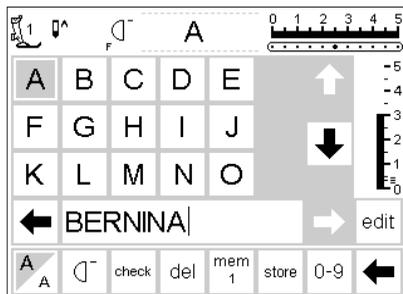
Alfabeto/Numeri

Tre tipi di alfabeti stanno a disposizione. Ognuno di questi alfabeti può essere ricamato in due grandezze.

Alfabeti
- premere il pulsante esterno «Alfabeti»
- sul display appare il menu degli alfabeti
  - Stampatello
  - Stampatello doppio
  - Corsivo
- premere un riquadro
- l'alfabeto selezionato è attivato

Indicazioni sul display/Selezione delle lettere
- l'indicazione del piedino ed il simbolo dell'arresto dell'ago si trovano al posto abituale
- con le frecce di scorrimento Avanti/Indietro si possono trovare lettere e numeri

Cambiare la dimensione
- all'inizio del programma alfabeti è attivata la scrittura grande
- premere la funzione «dimensione dell'alfabeto»
- la parte grigia diventa bianca e viceversa
- le lettere vengono diminuite
- ripremere la funzione «dimensione dell'alfabeto»
- la scrittura grande è di nuovo attivata

Vedi esempio a pagina 43 di «Cucito pratico/artista 165»

Programmazione delle lettere

Programmare
· aprire la memoria (pulsante esterno «mem»)
· selezionare una lettera
· la lettera appare nel display della memoria
· il cursore si sposta a destra, dietro la lettera

Continuare la programmazione
· selezionare la prossima lettera
· la lettera viene visualizzata nella memoria ecc.
· ulteriori informazioni riguardo la memorizzazione da pag. 38–43

Vedi esempio a pagina 43 di «Cucito pratico/artista 165».

Memoria

La memoria consente la combinazione, la correzione e la memorizzazione di disegni, lettere e cifre.

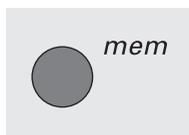
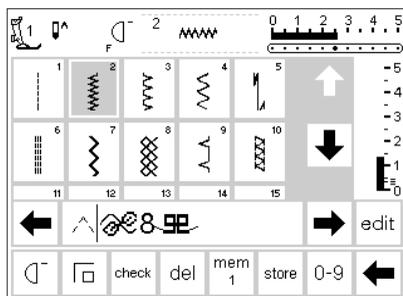
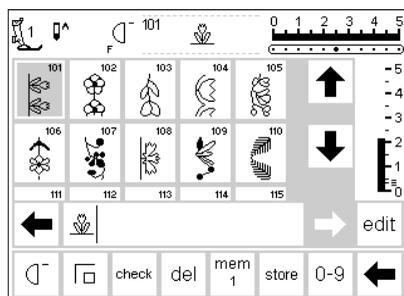
La capacità della memoria è quasi infinita – 1023 posti e 255 banche di memoria stanno a disposizione. Le banche di memoria possono essere memorizzate individualmente, a seconda della quantità dei disegni (= volume individuale).

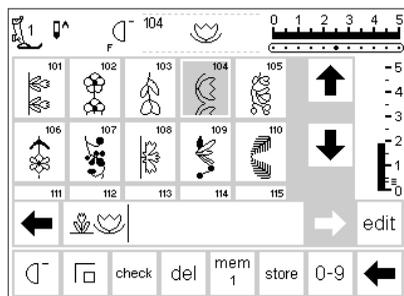
La memoria è una memoria a lungo termine – il contenuto rimane salvo, finché viene cancellato oppure programmato diversamente. Un'interruzione della corrente o un disinserimento della macchina non hanno influenza sul programma memorizzato. Modifiche della lunghezza/larghezza del punto e della posizione dell'ago devono essere fatte prima della programmazione.

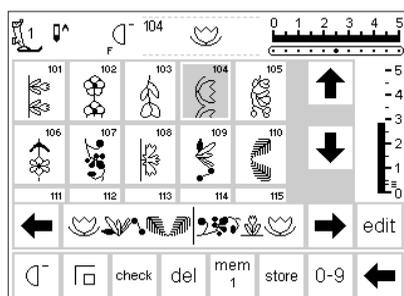
Il contenuto della memoria è visibile sul display, i motivi sono girati di 90°. La direzione di cucito nella memoria è da sinistra a destra.

Usare per la programmazione lo stesso piedino, che serve per cucire i motivi programmati.

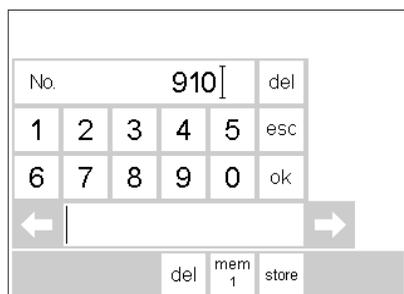
Vedi esempio a pagina 41–43 in «Cucito pratico/Artista 165»

Aprire la memoria

Aprire mem = memoria
· premere il pulsante esterno mem
· sullo schermo si apre la finestra della memoria
· la terza fila dei punti viene adesso coperta dalla finestra della memoria
· lo scorrimento dei disegni funziona nel modo abituale
· il cursore è una barra verticale nella finestra della memoria (come in un programma del computer)
· tutti i cambiamenti (programmare, inserire funzioni, correggere) avvengono dalla parte sinistra del cursore
· nella barra funzioni (ultima fila) sono attivate automaticamente le funzioni, che servono per lavorare con la memoria
· il numero della memoria aperta viene indicato nel riquadro «mem»

Programmazione dei disegni

Programmazione

- selezionare e premere il motivo desiderato
- fare le modifiche (lunghezza/ larghezza del punto, posizione dell'ago)
- premere il pulsante esterno «mem»
- premere mem1 per aprire la pagina delle banche di memoria
  Nota: Se la macchina è stata spenta dopo l'ultimo uso della memoria, appare mem 1 sul display. Se la macchina non è stata spenta appare la sezione di memoria, che è stata usata per l'ultima volta
- selezionare una sezione (banca) vuota
- confermare con «ok», per tornare alla pagina precedente
- selezionare il disegno desiderato
- il disegno appare nella finestra della memoria
- il cursore si sposta a destra, dietro il disegno

Continuare la programmazione

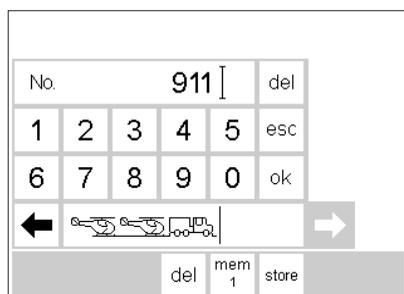
- selezionare il prossimo disegno
- il secondo disegno appare nella finestra della memoria
- inizio di cucito; premere il reostato – il cursore si sposta automaticamente all'inizio della combinazione dei disegni
  Attenzione: Se il contenuto della memoria è stato modificato con «edit» (pagina 40/41) bisogna premere la funzione «inizio motivo» per poter cucire l'intera combinazione
- premere «fine motivo», la macchina si ferma
  a) fine motivo/barra delle funzioni = la macchina termina l'intera combinazione e si ferma
  b) fine motivo/pulsante esterno = la macchina termina un singolo punto/disegno e si ferma
- premere «store» per memorizzare
- la finestra lampeggia una volta = memorizzato

Scorrimento della memoria

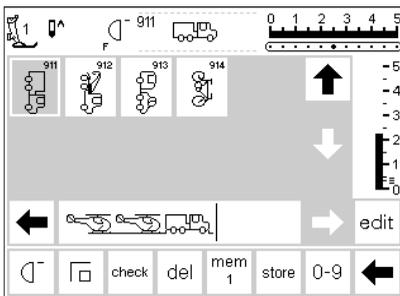
- su ambedue i lati della finestra della memoria si trovano le frecce per lo scorrimento
- tramite queste frecce il contenuto della memoria scorre in avanti ed indietro
- premere il pulsante esterno «mem», la memoria è chiusa

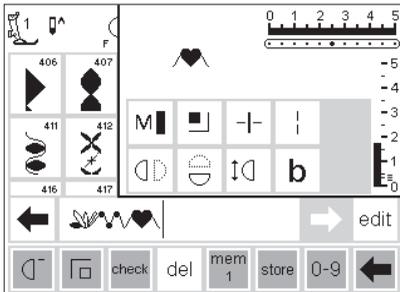
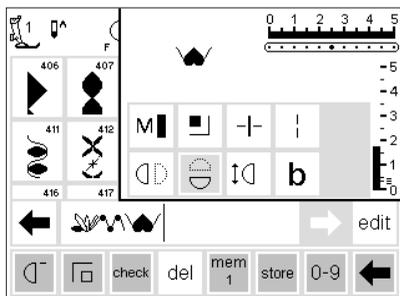
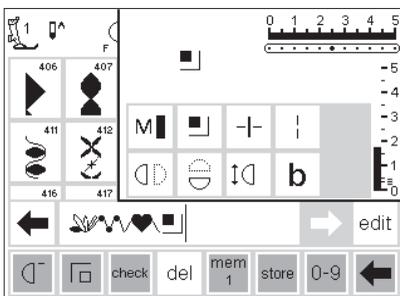
Programmazione tramite numeri

Selezione del motivo con numeri

- aprire la memoria
- premere la funzione «0–9»
- sul display appare la scala dei numeri
- la memoria è visibile sotto la scala dei numeri
- digitare il numero del motivo desiderato
- il numero programmato viene visualizzato in alto

Correzione

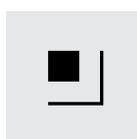
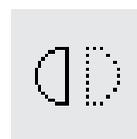
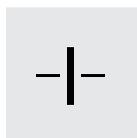
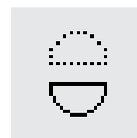
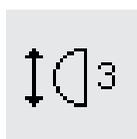
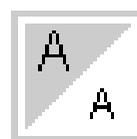
- in caso di un errore premere «del» in alto a destra = cambiare il numero del punto
- il cursore si sposta a sinistra cancellando il numero sbagliato
- digitare il numero corretto
- premere «del» nella barra delle funzioni = il punto programmato viene cancellato
- il disegno, che si trova a sinistra del cursore viene cancellato

Confermare e continuare la programmazione

- confermare con «ok»
- il disegno viene visualizzato nella finestra della memoria
- premendo ancora «ok» lo stesso motivo viene memorizzato una seconda volta
- memorizzare con «store»

Ritorno alla pagina del disegno
- premere «esc»
- la pagina del disegno selezionato appare
- il disegno è attivato (sfondo grigio)

Modificazione della memoria/«edit»

Motivi decorativi combinati con funzioni
- si possono modificare i ricami anche dopo la programmazione
- programmare i primi due disegni senza modifiche
- premere «edit»
- sul display si apre una finestra con tutte le funzioni
- l'ultimo disegno della memoria appare sopra la funzione «edit»

Inserire funzioni (p.e. effetto specchio)
- posizionare il cursore a destra del motivo da specchiare
- premere «edit»
- premere nella finestra delle funzioni «effetto specchio»
- il disegno appare specchiato nella finestra della memoria
- lo stesso procedimento vale anche per le altre funzioni
- premere «edit» per chiudere la finestra

Raffigurazione grafica delle modifiche
- la funzione «ferma punto» appare nella finestra della memoria
- cancellare funzioni non desiderate dalla finestra della memoria, prima di continuare la programmazione
- premere «edit» = chiudere la finestra

Funzioni della memoria

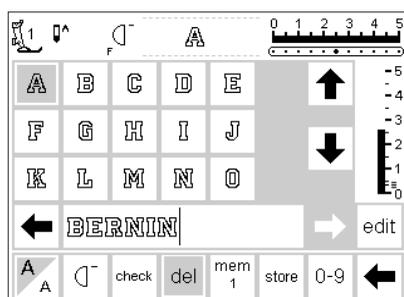
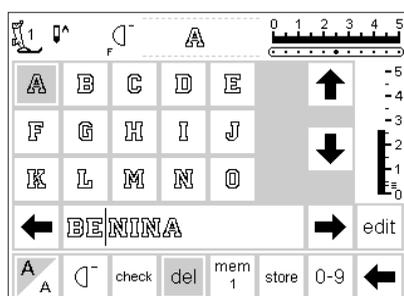
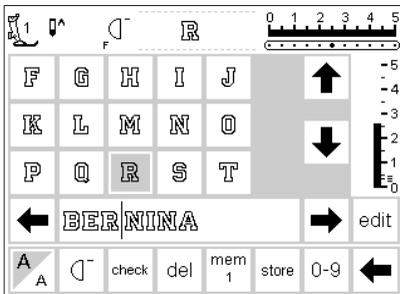
Aprendo la finestra «edit» le seguenti funzioni diventano disponibili nella memoria. La barra delle funzioni rimane disattivata per quanto la finestra «edit» è aperta (eccezione: funzione «del»). Ulteriori informazioni si trovano a pag. 27.

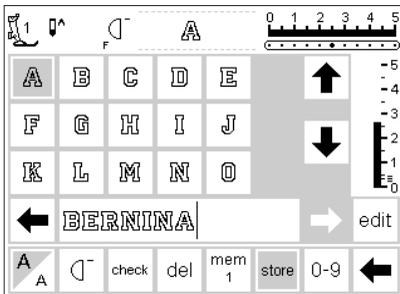
Velocità del motore

Punto lungo

Panoramica della memoria

Panoramica del contenuto della memoria
· portare il cursore all'inizio del motivo («premere inizio motivo»)
· premere «check»
· il contenuto della memoria appare sullo schermo
· il cursore è visibile
· per correzioni il cursore va spostato usando le frecce (come «correzione della memoria»)
· premere «esc»
· la finestra grande si chiude, la memoria appare come prima
· il cursore si trova allo stesso posto, come nella finestra grande

Correzione della memoria

Regola:
Modifiche avvengono a sinistra del cursore.

Cancellare l'ultimo disegno
· premere «del»
· l'ultimo disegno programmato (a sinistra del cursore) viene cancellato

Cancellare all'interno del programma
· posizionare il cursore a destra del motivo da cancellare
· premere «del»
· il disegno viene cancellato
· i disegni si avvicinano automaticamente – non rimane spazio vuoto

Inserire un disegno
- posizionare il cursore a destra del motivo da inserire
- selezionare il motivo nuovo sul display
- il nuovo motivo è stato inserito a sinistra del cursore

Salvare il contenuto della memoria /Uscire dalla memoria

Salvare
- premere «store»
- il contenuto della memoria è salvato

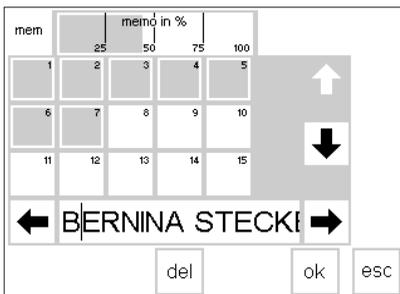
Uscire dalla memoria
- premere il pulsante esterno mem
- la memoria è chiusa
- il contenuto della memoria può essere chiamato ad ogni momento

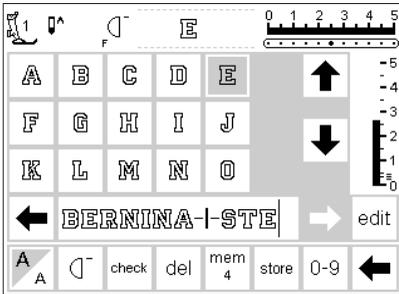
Spegnere la macchina senza memorizzare
- il contenuto della memoria va perduto, se la macchina viene spenta senza salvare la memoria con «store»

Aprire una memoria programmata

Aprire una memoria programmata
- aprire la memoria (premere tasto esterno mem)
- premere «mem 1» nella barra funzioni
- il sommario della memoria appare
- la sezione aperta è di colore grigio scuro
- le sezioni di memoria programmate sono di colore grigio chiaro
- le sezioni di memoria vuote sono bianche (non attivate)
- con più di 15 banche di memoria programmate: far scorrere le sezioni tramite le frecce (fino a 255 banche di memoria)
- premere una memoria programmata
- il contenuto della memoria viene visualizzato
- premere «esc» per tornare nella pagina iniziale
- il contenuto della memoria rimane salvo
- può essere cucito, coretto oppure ampliato

Nota:
Per poter cucire il contenuto della memoria tornare alla pagina dei disegni (non tabella della memoria)!

Capacità della memoria

Aprire sommario della memoria
- aprire la memoria (tasto esterno mem)
- premere «mem 1» nella barra funzioni
- il contenuto totale della memoria viene indicato in % nella barra superiore
- capacità totale della memoria = 1023 punti (disegni, lettere, numeri, ecc.)

Interruzione della memoria

Indicazione:
Spostare le stoffa per posizionare ogni sezione al posto giusto.

Interruzione della memoria

· si può suddividere il contenuto della memoria in tante sezioni (p. es. nome, strada, città ecc.)
· programmare il nome
· inserire la funzione «interruzione della memoria» con «edit»
· programmare la strada, ecc.
· le sezioni fanno adesso parte della stessa memoria (p.e. mem 4)
· si possono cucire indipendentemente
· le interruzioni della memoria si possono programmare anche in un secondo tempo
· procedere come descritto in «Correggere la memoria»

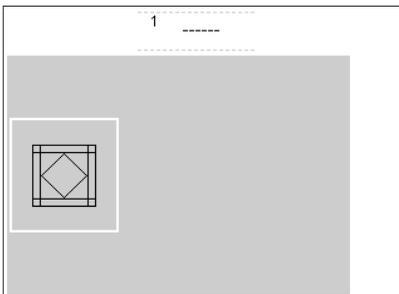
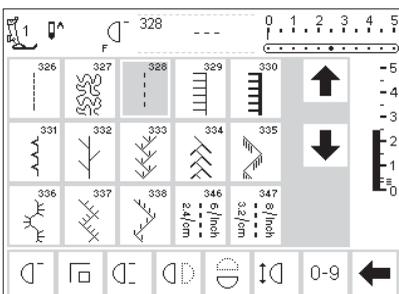
Cucire

· posizionare il cursore davanti al primo motivo della sezione desiderata, attivare «inizio motivo» e cucire
· il cursore si sposta accanto alla prima lettera.
La macchina cuce la prima lettera, che si trova a sinistra del cursore
· la macchina cuce soltanto il contenuto di questa sezione
· attivare eventualmente «fine disegno» nella barra delle funzioni
· cambiare sezione: posizionare il cursore davanti al primo motivo della nuova sezione
· inizio del cucito: premendo il reostato il cursore si sposta all'inizio della combinazione
Attenzione: Se sono state fatte delle modifiche con «edit» (pag.40–41), premere «inizio motivo» per poter cucire l'intera combinazione
· per cucire la sezione solo una volta: inserire la funzione «fine motivo»

Cancellare la memoria

Cancellare la memoria

· aprire la memoria, premendo il tasto esterno mem
· premere il riquadro «mem» nella barra delle funzioni
· un sommario delle memorie appare
· premere la memoria desiderata (p.e. mem 3)
· premere «del»
· un messaggio appare e chiede conferma
· confermare con «si»
· la memoria è cancellata
· premere «esc», per tornare alla pagina iniziale

Punti Quilting

· il menu appare: punti Quilting
· premere il riquadro desiderato
· il programma selezionato appare

Punti Quilting

· selezione di punti particolarmente adatti per il quilting
  · 326 punto diritto corto
  · 327 punto stippling
  · 328 punto quilting «effetto fatto a mano»
  · 329 punto per applicazioni
  · 330 punto per applicazioni triplo
  · 331 punto invisibile
  · 332 punto penna
  · 333–338, 351 variazioni di punto penna
  · 346–350 punti quilt decorativi
· premere il punto desiderato
· il disegno è attivato
· tutte le indicazioni sono visibili sul display
· lunghezza e larghezza del punto sono regolabili

030787.52.03_0401_a165_IT

Bilanciamento

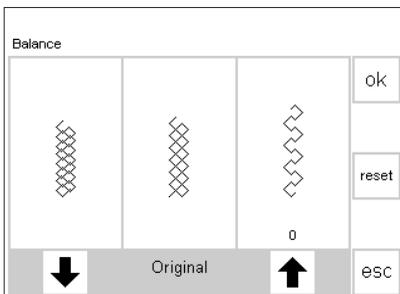
Prima che la macchina lascia la fabbrica, tutti i punti vengono esaminati e regolati.
Il test avviene con due strati di materiale cretonne e con il filo Metrosene 100/2 di Arowa Mettler/Svizzera.

Materiali, rinforzi e fili diversi possono influenzare la formazione del punto in modo, che i disegni non chiudono più o che sembrano sovrapposti.

Il bilanciamento elettronico corregge queste alterazioni e adatta ogni punto a qualsiasi tipo di materiale.

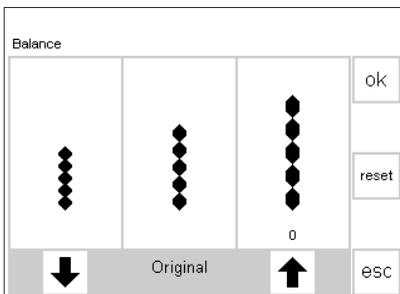
Il bilanciamento dispone di 50 passi di correzione in lunghezza.

Aprire il bilanciamento
- premere la funzione «b»
- premere la freccia, se la funzione non è visibile sullo schermo
- le funzioni scorrono

Bilanciamento di punti utili

Punto troppo corto, correggere con questa freccia

Punto troppo lungo, correggere con questa freccia

Cucendo materiali morbidi (maglia, Jersey), il materiale può risultare facilmente un po'tirato. Per questo motivo può sembrare, che p.e. il punto nido d'ape non chiude bene il punto. La correzione con il bilanciamento è molto facile.

Bilanciamento
- selezionare il punto nido d'ape
- attivare funzione bilanciamento, una pagina speciale si apre
- al centro del display viene visualizzato il punto originale
- per i punti utili serve il punto nido d'ape come esempio
- per i punti decorativi 5,5 mm viene usato un disegno a punto pieno
- due possibili difetti si trovano a sinistra (troppo stretto) e a destra (troppo largo) dell'originale
- le frecce indicano in quale direzione vanno fatte le correzioni

Punto troppo corto, correggere con questa freccia

Punto troppo lungo, correggere con questa freccia

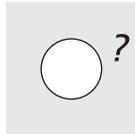
Correzione
Punto troppo esteso:
- premere la freccia destra (circa 3x)
- la cifra sopra la freccia indica il numero dei passi di bilanciamento attivati
- il disegno viene ristretto
- la modifica del bilanciamento non viene visualizzata nella rappresentazione del punto
- per i punti utili sono necessari normalmente 2–5 passi di correzione (max. 50 passi)
- prova di cucito!!

Punto sovrapposto:
- procedere come descritto sopra
- per la correzione usare la freccia a sinistra
- prova di cucito!

Ritorno alla pagina precedente
- confermare le modifiche con «ok», ritorno alla pagina precedente
- «reset» cancella le correzioni e ritorna alla regolazione originale
- selezionando un punto nuovo è necessario cancellare con «clr», altrimenti anche il punto nuovo viene modificato

Help/Aiuto

Il programma Help è un programma di aiuto, che contiene spiegazioni per punti e funzioni. Le informazioni corrispondono alle spiegazioni date in questo manuale, ma sono più velocemente disponibili attraverso il programma HELP.

Il programma Help lavora in qualsiasi programma. Dopo aver ottenuto la necessaria informazione, si ritorna con «esc» nella pagina precedente.

Attivare il programma Help
· premere il pulsante esterno «?»
· premere il punto o la funzione desiderata
· l'orologio indica, che l'informazione desiderata viene chiamata

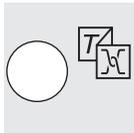
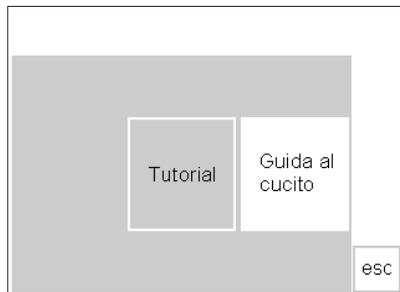
Pagina Help/punti
· sul display si apre una finestra grande
· le seguenti spiegazioni sono visibili:
  · nome del punto
  · materiali adatti
  · impiego principale

Pagina Help/funzione
· Funzione:
  · nome della funzione
  · spiegazione sull'uso della funzione
  · spiegazione abbreviata di 1–2 impieghi principali

Ritorno alla pagina precedente
· premere «esc»
· il programma Help viene chiuso
· la pagina precedente riappare

Nota:
I programma HELP può essere chiamato in qualsiasi momento, senza conseguenza per il programma aperto.

Tutorial

Nel linguaggio del computer «Tutorial» significa lo studio autodidattico. Il programma Tutorial Le presenta i «segreti» della macchina, senza dover leggere tutto il manuale.

Pulsante esterno «Tutorial»
- premere il pulsante esterno «Tutorial»

Menu
- sul display appare il sommario (menu)
  Tutorial
  Guida al cucito
- premere il riquadro Tutorial

Sommario/soggetto
- vari temi vengono indicati
  - inizio di cucito
  - FHS
  - Aiuto
  - Consigli e trucchi
  - CPS
  - Modulo per ricamo
  - Software ricamo
- premere un tema (p.e. sistema FHS)
- premere «ok»
- l’informazione appare
- premere nuovamente «esc», il sommario riappare

Leva alza piedino a sistema mani libere (FHS)

- La leva alza piedino serve ad alzare ed abbassare il piedino per cucire
- inserire la leva alza piedino nell'apposito foro sulla piastra di base
- premere la leva alza piedino verso destra
- il piedino per cucire si alza, contemporaneamente il trasportatore si abbassa
- dopo aver eseguito il primo punto il trasportatore ritorna alla sua posizione normale

esc

Informazioni
- l’orologio indica, che l’informazione desiderata viene chiamata
- le informazioni richieste appaiono
- premere «esc», la pagina viene chiusa, il menu riappare

Guida al cucito

La guida al cucito offre informazioni e consigli per le varie tecniche di cucito.

Dopo la selezione del materiale e della tecnica desiderata, la guida propone aghi, piedini e rinforzi adatti e consiglia eventualmente un programma particolare.

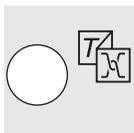
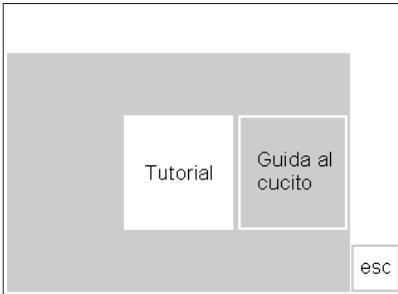
Non tutti i piedini ed accessori che la guida propone, fanno sempre parte degli accessori standard – sono comunque tutti disponibili come accessori opzionali.

Pulsante esterno «Tutorial»
- premere il pulsante «Guida al cucito»

Menu
- Tutorial
- guida al cucito
- selezionare «guida al cucito»

Tabella delle stoffe
- sul display appaiono 3 colonne che suddividono le stoffe in:
  - stoffe leggere
  - stoffe medio pesanti
  - stoffe pesanti
- le stoffe più comuni sono elencate in queste tre colonne
- se il materiale da cucire non si trova tra le stoffe elencate, si consiglia di selezionare una stoffa di qualità simile
- premere il riquadro della stoffa desiderata (p.e. cotone)
- premere «ok»

Tabella delle tecniche di cucito
- su questa pagina si trovano le tecniche di cucito più usate
  - cucire (cucitura, orlo)
  - Overlock
  - impunturare
  - asola
  - cerniera
  - punti decorativi
  - quilting a macchina
  - orlo a giorno
  - applicazioni
- premere il riquadro della tecnica desiderata
- se la tecnica desiderata non è elencata, selezionare una tecnica simile
- premere «ok»

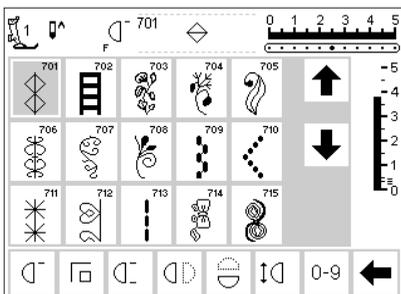
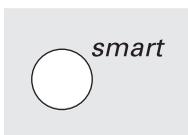
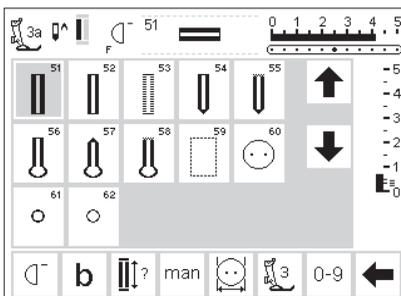
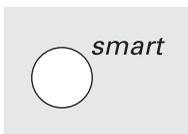
Informazioni, consigli, tensione del filo
- sul display appaiono le indicazioni che servono per cucire il materiale programmato e la tecnica di cucito selezionata:
  - piedino
  - ago
  - griffe
  - tensione del fili
  - pressione del piedino
  - rinforzo
  - cordoncino per l'asola
  - bobina (gancino)
- la tensione del filo consigliata viene indicata
- nei riquadri «piedino» ed «ago» ci possono essere più di una proposta
- il piedino più adatto per cucire la tecnica selezionata si trova sopra il simbolo del piedino
- altri piedini sono indicati con numeri più piccoli a destra del piedino
- alcuni piedini sono piedini speciali, particolarmente adatti per la tecnica selezionata – sono disponibili come accessorio opzionale
- la scelta di ago e piedino dipende dalle Sue preferenze
- nel riquadro «rinforzo» viene eventualmente consigliato di usare un rinforzo – lo spessore dipende dal materiale e dalla tecnica
- «cordoncino per l'asola» ricorda, che si può rinforzare l'asola comprendendo un cordoncino
- «gancio della bobina» ricorda, che la qualità del punto è migliore con il gancio della bobina infilato

Ritorno al punto desiderato
- premere «ok»
- a seconda della tecnica scelta si apre automaticamente la pagina giusta (punti utili, asole, cucito decorativo)
- la tecnica selezionata può essere subito iniziata
- si può cambiare la selezione del punto in qualsiasi momento

Funzione Smart

Delle volte è necessario interrompere un lavoro di cucito o di ricamo, per cucire un altro programma. La funzione Smart permette di interrompere il cucito di un programma, mantenendo tutte le regolazioni individuali della pagina e dà inoltre la possibilità di ricominciare esattamente dal punto dove il lavoro è stato interrotto.

Con la funzione Smart tutta la pagina viene salvata e può essere riattivata.

Spegnendo la macchina la funzione Smart viene automaticamente cancellata.

Lavoro decorativo
· cucito di un lavoro decorativo
· una prova del disegno oppure una parte del lavoro è stata finita
· un'interruzione del lavoro è necessaria

Salvare la pagina con il pulsante esterno «Smart»
· premere «smart»
· tutte le regolazioni sono salvate

Punti utili/asola
· chiamare il programma «punti utili» (asole)
· tutti i programmi possono essere attivati
· cucire il programma necessario

Funzione Smart = ritorno alla pagina precedente
· premere pulsante «Smart»
· ritorna la pagina, che è stata salvata con Smart
· tutte le regolazioni sono state salvate
· tutte le indicazioni sono state salvate

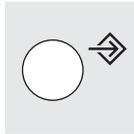
030787.52.03_0401_a165_IT

Programma Setup

Il programma Setup permette di creare un display personalizzato.

Inoltre si possono modificare con questo programma le regolazioni base e la tensione del filo in modo permanente. Anche la programmazione del pulsante libero F (sopra il piedino) avviene nel programma Setup. Ci sono tantissime possibilità – basta scegliere!

Le modifiche rimangono salve anche a macchina spenta.

Anche il ripristino dello stato originale della macchina è molto semplice. La macchina torna in questo modo alla programmazione, che aveva al momento dell'acquisto.

Menu Setup
- premere il pulsante esterno Setup
- il menu appare
- la macchina può essere personalizzata
- la programmazione può essere modificata in qualsiasi momento

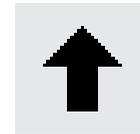
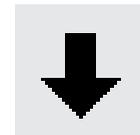
Menu di scelta
- sul display appare la tabella con tutte le programmazioni possibili della macchina
  - disegni (programma personale)
  - funzioni
  - lunghezza/larghezza del punto/posizione dell'ago
  - segnale acustico
  - velocità del motore
  - Start screen (Benvenuto…)
  - ripristino
  - illuminazione
  - service
  - contrasto
  - uscire (esc)
- i cambiamenti individuali sono sempre disponibili – anche se la macchina è stata spenta
- la macchina può essere programmata e riprogrammata in qualsiasi momento

Funzioni nel programma Setup

Le seguenti funzioni si trovano nel programma Setup. Premere il pulsante esterno Setup ed il riquadro delle funzioni per attivarle. Con l'aiuto di queste funzioni l'utente della macchina è in grado di creare un display personale.

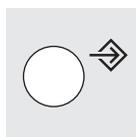
Programma personale
- premere la funzione
- il programma personale è attivato

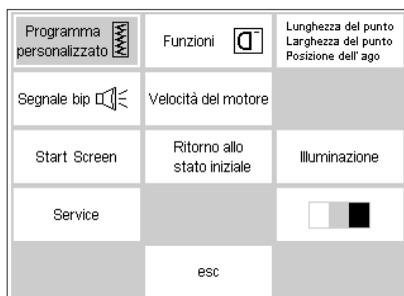
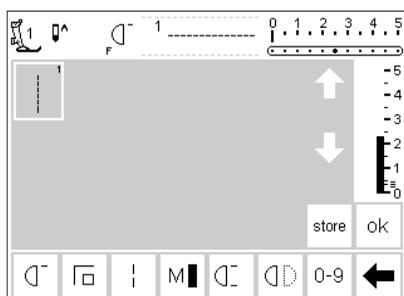
Impiego:
- selezione veloce di una combinazione dei programmi preferiti

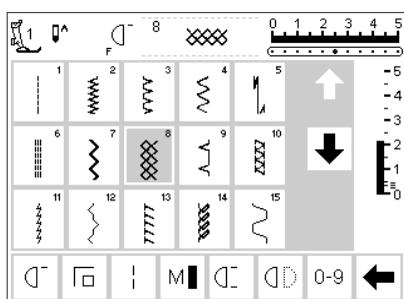
Ripristino della regolazione
- premere il riquadro
- le modifiche fatte nel programma Setup ritornano alla regolazione base

Eliminare funzioni
- premere il riquadro
- eliminare funzioni

Inserire funzioni
- premere il riquadro
- inserire funzioni

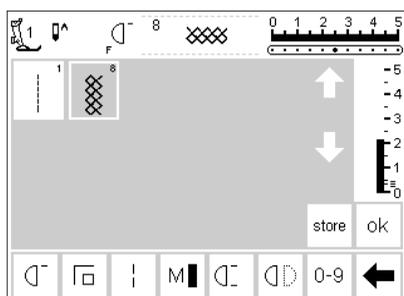
Programma personale

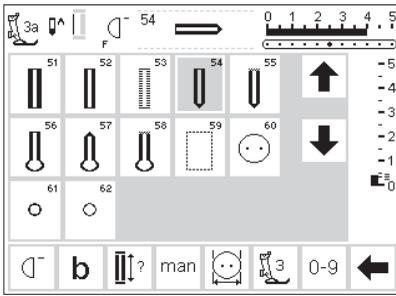
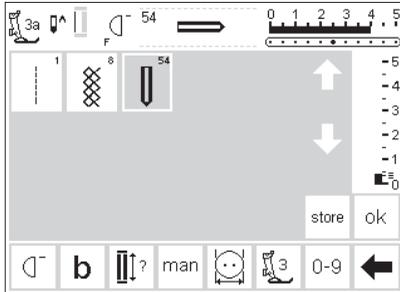
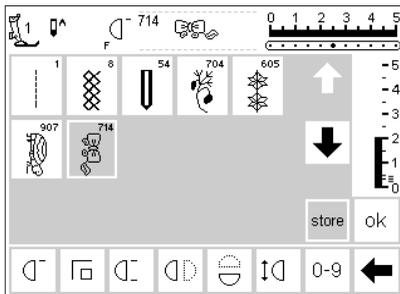
L'utente della macchina può combinare in questo programma tutti i punti e programmi preferiti e più utilizzati. Punti utili, decorativi e tutte le modifiche (lunghezza/ larghezza del punto, posizione dell'ago) sono memorizzabili nel programma personale.

Eccezione:
Lettere e numeri non sono memorizzabili nel programma personale.

Menu Setup

- premere il pulsante esterno Setup, il menu di scelta appare

- premere il riquadro «programma personale»
- il programma personale si apre

Programma personale (stato iniziale)

- nella pagina personale il punto diritto si trova nella prima posizione
- questa pagina «vuota» può essere riempita con una scelta personale di disegni e punti

Inserire punti e disegni

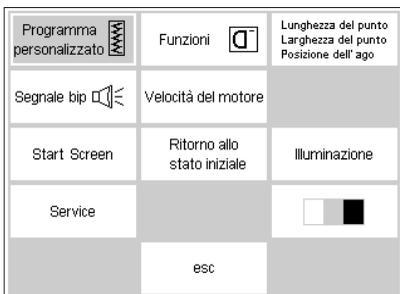
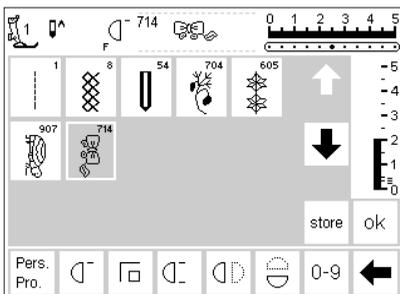
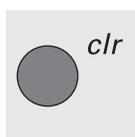
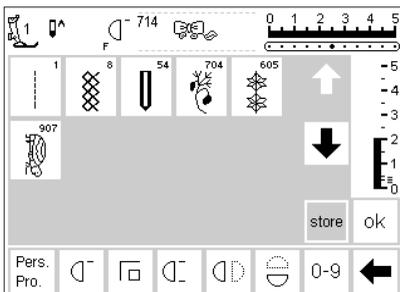
- premere il pulsante esterno «punti utili»
- premere il punto nido d'ape (n.8)

Programma personale

- il display cambia alla pagina personale
- il punto nido d'ape appare sul display
- premere «store», il punto viene salvato nel programma personale
- il punto nuovo viene programmato sempre all'ultimo posto

Inserire il 2. punto
- premere il pulsante esterno «asole/occhielli»
- premere un'asola arrotondata (punto n. 54)

Programma personale
- il display cambia alla pagina personale
- il punto nido d'ape appare sul display
- premere «store», il punto viene salvato nel programma personale
- il punto nuovo viene programmato sempre all'ultimo posto

Programma personale (Ampliamento)
- la prima fila (5 riquadri) è occupata con dei disegni
- il disegno n. 6 appare nella prossima fila
- nel «Programma Personale» potete memorizzare fino a 60 punti
- dopo 15 disegni programmati, diventano attive le frecce di scorrimento
- lo scorrimento funziona in modo abituale

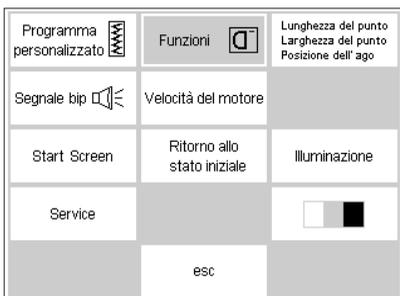
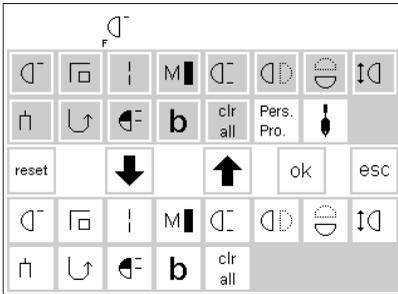
Memorizzare e chiudere
- premere «ok»
- la pagina viene chiusa, Setup appare
- premere «esc» per chiudere Setup
- ritorno all'ultimo punto selezionato

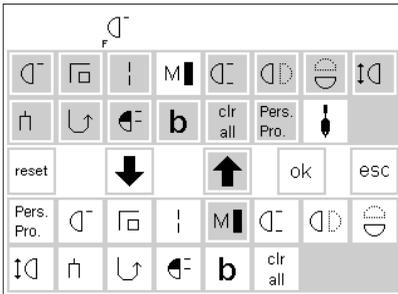
Funzione «Pers. Pro»
- per aprire il programma personale, bisogna inserire la funzione «Pers.pro» nella barra delle funzioni (vedi pagina 52–53)

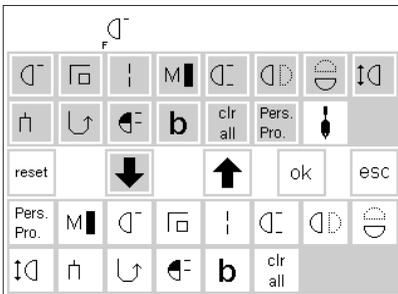
Pulsante F (favorito) sul frontale della macchina
- accesso facile alla funzione preferita = pulsante F sopra il piedino (vedi pagina 53–54)

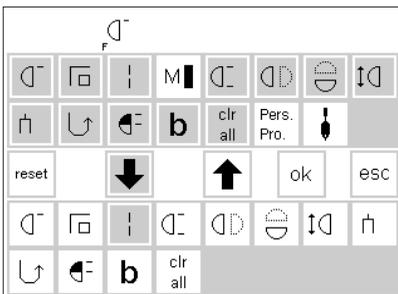
Cancellare motivi della pagina personalizzata

Menu Setup
- premere il pulsante esterno Setup, il menu appare
- premere il riquadro «programma personale»

Programma personale
- la pagina personale appare automaticamente
- selezionare il disegno che va cancellato (sfondo grigio)

Cancellare il disegno
- premere il pulsante esterno «clr»

Cancellazione
- il disegno selezionato è cancellato, i disegni rimanenti si spostano di un posto
- I punti rimanenti si spostano di un posto
- premere «store», i cambiamenti vengono salvati

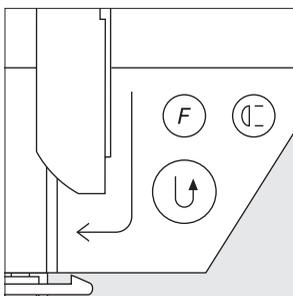
Chiudere la pagina
- premere «ok»
- la pagina viene chiusa
- la pagina iniziale appare (menu Setup)

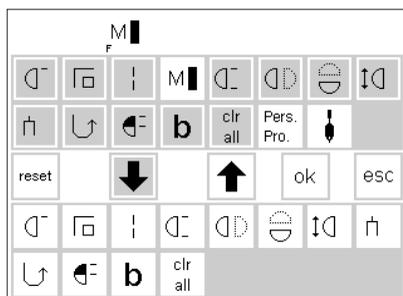
Programmare funzioni

Menu Setup
- premere il pulsante esterno Setup, il menu appare
- premere il riquadro «Funzioni»

Pagina con funzioni

- si apre automaticamente la pagina delle funzioni
- le ultime due file corrispondono alle funzioni nella pagina dei punti utili
- le funzioni qui raffigurate sono disponibili in ogni programma (scorrimento)
- tutte le funzioni bianche sono attive
- le frecce nella fila centrale servono per spostare le funzioni
- le due file in alto corrispondono alle stesse funzioni del programma punti utili
- queste funzioni non sono attivate, perché sono attive nelle file inferiori della pagina (eccezione: Pers.pro ed ago a lancia)

Eliminare funzioni

- premere il riquadro «velocità del motore» nella parte inferiore (attiva) del display
- premere la freccia che indica in alto
- la funzione sparisce dalle file inferiori
- la funzione non appare più nella barra funzioni dei vari programmi (p.e. punti utili)
- adesso la funzione «velocità del motore» appare attiva nella parte superiore del display
- la funzione è stata bloccata o eliminata
- levare tutte le funzioni che non servono nello stesso modo
- per poter programmare nuovamente una funzione, bisogna spostarla prima nella parte superiore dello schermo

Inserire funzioni

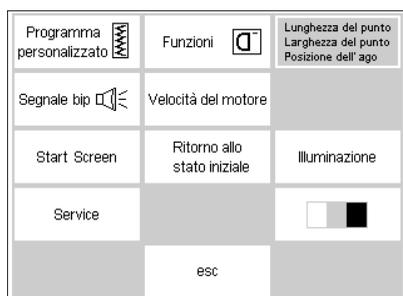
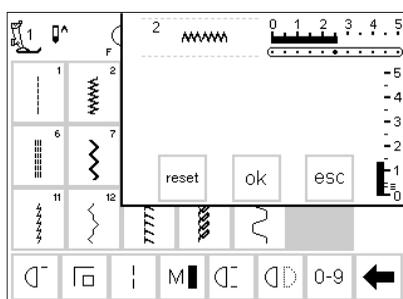
- una funzione eliminata può essere inserita di nuovo in qualsiasi momento
- premere il riquadro attivo nella parte superiore della pagina (p.e. «velocità del motore»)
- premere la freccia che indica in basso
- la funzione viene inserita all'inizio della barra delle funzioni (a sinistra)
- tutte le altre funzioni si spostano di un posto a destra

Inserire nuova funzione tra due funzioni

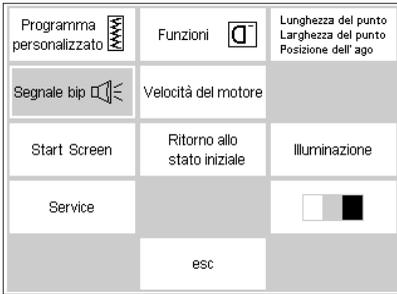
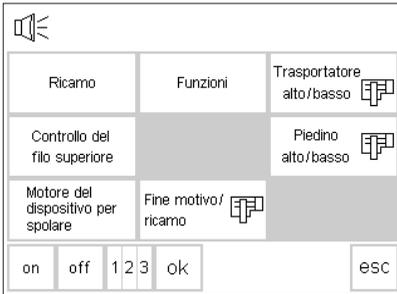
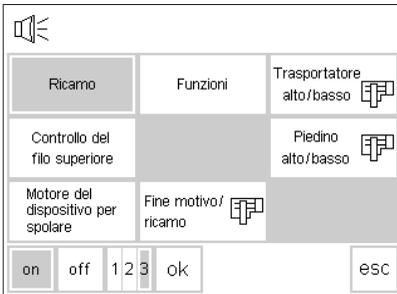
- si può inserire una nuova funzione tra due funzioni già esistenti
- selezionare la funzione nella parte superiore del display (contrasto grigio)
- premere il riquadro nella parte inferiore, sul quale va posizionata la nuova funzione
- premere la freccia che indica in basso
- la nuova funzione appare nel riquadro precedentemente indicato
- la funzione, che si trovava prima a questo posto e tutte le altre funzioni si spostano automatica-mente a destra

Programmare il pulsante F (sopra il piedino)

- premere la funzione desiderata nella parte superiore del display (p.e.velocità del motore)
- premere il pulsante F (invece di una funzione nella parte inferiore del display)
- premere la freccia che indica in basso
- premere «ok»

- il pulsante F è adesso programmato
- il pulsante F può essere programmato diversamente in qualsiasi momento
- sul display la funzione programmata viene visualizzata sempre accanto all'arresto dell'ago

Ripristino delle posizioni base
- premere «reset»
- tutte le funzioni tornano nella loro posizione originale, esclusa la programmazione del tasto F

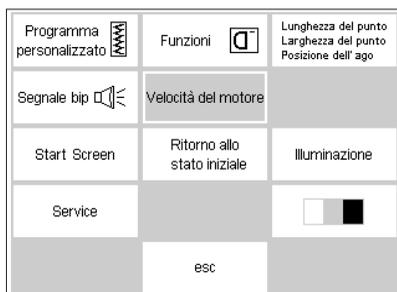
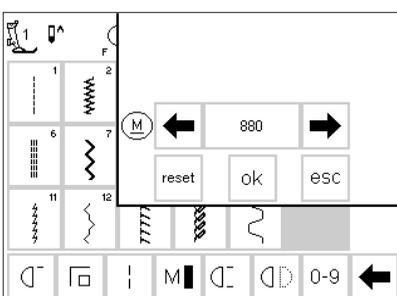
Salvare le modifiche e chiudere la pagina
- premere «ok»
- le modifiche vengono salvate
- la pagina viene chiusa
- la pagina iniziale Setup appare

Modificare la regolazione base di larghezza/lunghezza del punto e della posizione dell'ago

Menu Setup
- selezionare il motivo da modificare
- premere il pulsante esterno Setup, il menu appare
- premere il riquadro «lunghezza/larghezza del punto/posizione dell'ago»

Modificare la regolazione base
- finestra con le indicazioni per lunghezza/larghezza del punto e posizione dell'ago appare
- modificare la lunghezza/larghezza del punto tramite le manopole esterne
- modificare la posizione dell'ago tramite i due pulsanti esterni
- premere «ok», per salvare le modifiche
- con «reset» tutte le modifiche tornano alla regolazione base
- premere «esc», per chiudere il programma Setup

Segnali acustici (Bip)

Menu setup
- premere il pulsante Setup, il menu appare
- premere il riquadro «Segnale acustico» = automaticamente appare la pagina con tutte le possibilità di impiego per il segnale acustico

Segnali acustici
- ci sono segnali acustici per:
  - punti e disegni
  - funzioni
  - trasportatore alzato/abbassato (ricamo)
  - controllo del filo superiore
  - piedino alzato/abbassato (ricamo)
  - motore del filarello
  - fine motivo (ricamo)
- il segnale acustico può essere inserito e disinserito
- la quantità dei segnali è programmabile (1/2/3)

Inserire la funzione del segnale acustico
- premere il riquadro desiderato (p.e. punti decorativi)
- premere il riquadro «on»
- premere il riquadro dei numeri, finché la quantità desiderata dei segnali mostra lo sfondo grigio (1/2/3)

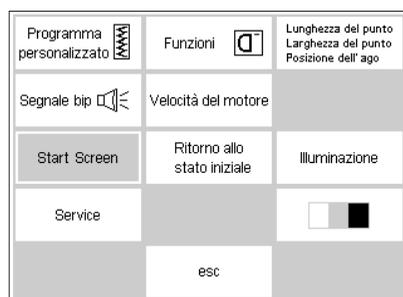
Cancellare la funzione del segnale acustico
- premere il riquadro desiderato
- premere «off»
- il segnale acustico è spento

Salvare le modifiche e chiudere la pagina
- premere «ok»
- le modifiche vengono salvate
- la pagina viene chiusa
- la pagina iniziale Setup appare

Modificare la velocità del motore

Menu setup
- premere il pulsante Setup, il menu appare
- premere «velocità del motore»
- finestra delle modifiche si apre

Modificare la velocità del motore
- la velocità massima del motore (4/4) cambia premendo le due frecce
- la cifra tra le frecce indica la quantità dei giri del motore al minuto
- questa cifra indica l'aumento o la diminuzione della velocità
- una modifica cambia automaticamente le 4 velocità (¼–4/4 = più o meno veloce in tutte le velocità)

le modifiche e chiudere la pagina
- premere «ok», per salvare le modifiche
- premere «esc», ritorno pagina iniziale Setup
- premere «esc» per tornare alla pagina dei disegni

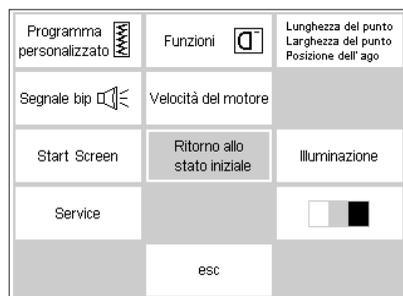
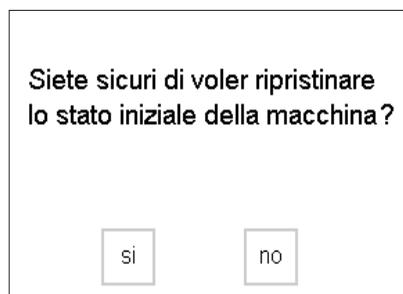
Ripristino della regolazione base
- chiamare il menu della velocità del motore (come sopra)
- premere «reset» = tutte le regolazioni tornano alla versione originale

Start Screen/Video saluto (Benvenuto)

Menu Setup
- premere Setup, il menu appare
- premere «Start screen»
- automaticamente appare il video saluto

Disinserire il video saluto
- il saluto può essere inserito/ disinserito a piacere
- premere «off»
- accendendo la macchina, il saluto non appare
- si apre subito la pagina dei punti utili

Inserire il video saluto
- premere «on»
- il saluto appare prima della pagina dei punti utili

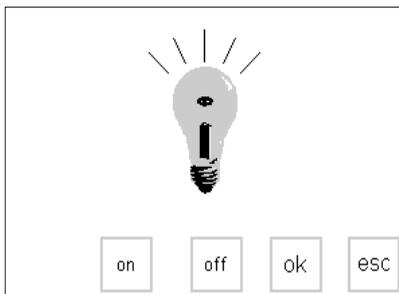
Salvare le modifiche e chiudere la pagina
- premere «ok», le modifiche vengono salvate
- premere «esc», ritorno al menu Setup
- premere «esc», ritorno all'ultima applicazione

Ripristino della regolazione base

Menu Setup
- premere il pulsante esterno Setup, il menu appare
- premere «Ripristino della regolazione base»

- un messaggio appare e chiede conferma
- premere «si» – Setup appare
- l'orologio indica, che la macchina ritorna alla regolazione base
- premere «no» – setup riappare
- le modifiche rimangono salve

Per favore spegnere e riaccendere la macchina.

- un messaggio chiede di spegnere e riaccendere la macchina
- ripristino delle impostazioni originali

Illuminazione

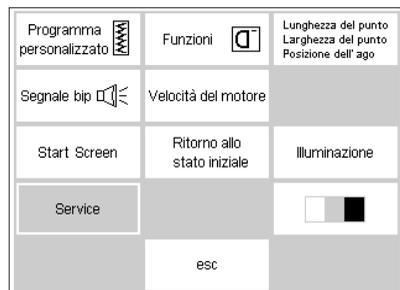
Menu Setup
- premere il pulsante esterno Setup, il menu appare
- premere «illuminazione»
- automaticamente appare il simbolo dell'illuminazione (lampadina)

Inserire/disinserire l'illuminazione
- premere «on»
- la luce si accende automaticamente con la macchina
- premere «off»
- la luce non si accende

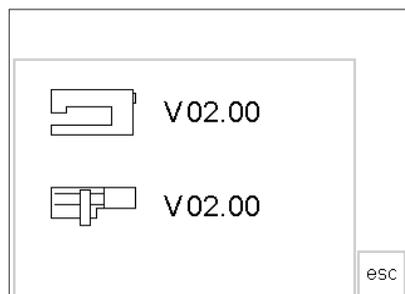
Salvare le modifiche e chiudere la pagina
- premere «ok», le modifiche vengono salvate
- premere «esc», ritorno a Setup
- premere «esc» , ritorno all'applicazione precedente

Service

Nella funzione Service del programma Setup viene indicata la versione Software di BERNINA artista. Inoltre serve per registrare (centrare) il telaio del modulo per ricamo (accessorio speciale).

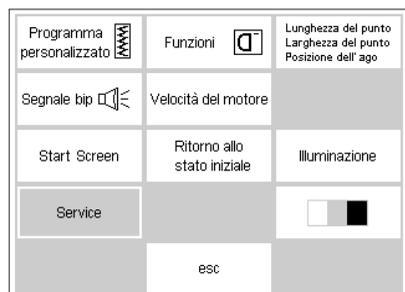
Versione Software

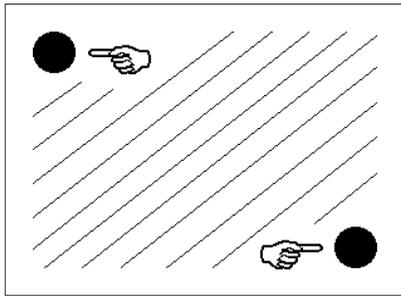
Sul display vengono indicate le versioni Software della macchina per cucire e del modulo per ricamo (accessorio speciale). Queste informazioni sono utili, se Lei vuole aggiornare il Software.

Menu Setup
- premere pulsante esterno Setup, menu appare
- premere «Service»

Pagina Service
- pagina Service si apre
- premere «versione»

Informazione/versione Software
- Version appare
- il Software attuale viene indicato
- il Software attuale del modulo per ricamo viene indicato (se è colle- gato con la macchina)
- il Software della macchina del modulo per ricamo deve essere identico, per ottenere un risultato ottimale
- premere «esc», ritorno al'immagine precedente

Calibrazione del display

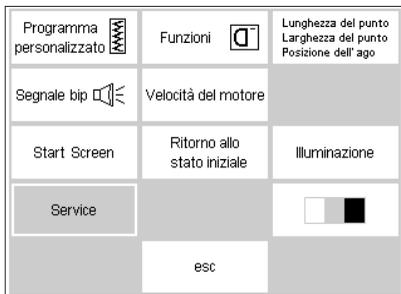
La calibrazione del display è importante per l'uso corretto del touch-screen. Se il display non è calibrato bene, può capitare, che la macchina non attiva il riquadro premuto, ma quello accanto.

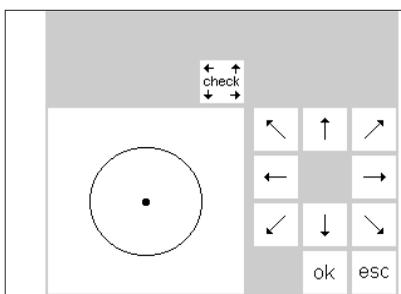
Il display viene calibrato nella fabbrica BERNINA, però il trasporto può rendere necessaria una nuova calibrazione. Il display va calibrato, se la selezione corretta sul touch-screen diventa problematica.

Menu Setup
- premere pulsante esterno Setup
- premere «Service»

Pagina Service
- pagina Service appare
- premere «schermo»
- scegliere questa funzione, se la selezione sul touch-screen non funziona bene

Calibrazione
- pagina calibrazione appare
- premere i punti neri, uno dopo l'altro, la sequenza non importa
- la macchina emana un segnale acustico = conferma del contatto
- ritorno automatico a Service
- premere «esc», ritorno a Setup
- premere «esc», ritorno all'ultima applicazione

Importante:
Durante la calibrazione toccare SOLTANTO i punti neri. Se il display è stato calibrato male, diventa necessario l'intervento di un tecnico.

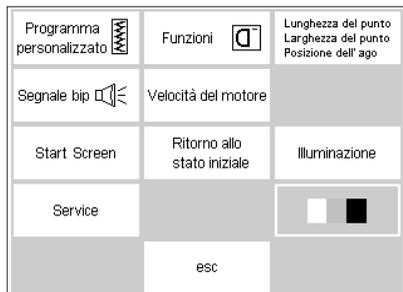
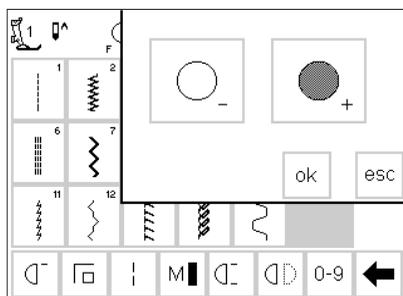
Registrazione del telaio

Questa registrazione porta l'ago al punto centrale del telaio (accessorio speciale) – la regolazione va fatta soltanto al primo uso del modulo per ricamo. La funzione si apre solo con il modulo per ricamo collegato.

Menu Setup
- premere il pulsante Setup, il menu appare
- premere «Service»

Pagina Service
- la pagina Service si apre automaticamente
- premere «registrazione del telaio»

Registrare il telaio
- la pagina si apre
- collegare la macchina con il modulo di ricamo, usando il telaio grande
- mettere la mascherina nel telaio
- premere «check», la macchina riconosce il telaio e posiziona l'ago al centro
- l'ago si dovrebbe trovare adesso esattamente sopra il punto centrale della mascherina
- se l'ago non è posizionato al centro, usare le frecce per spostarlo
- basta registrare il telaio una volta – la registrazione vale per tutte le dimensioni di telaio

Memorizzare e chiudere
· premere «ok» = chiudere la pagina
· premere «esc» = uscire dal programma Setup
· premere «check» in Layout 1
· la registrazione del telaio é terminata

Registrazione del contrasto

La regolazione del contrasto garantisce l'illuminazione ideale del display.

Menu Setup
· premere il pulsante esterno Setup, il menu appare
· premere «Contrasto» (sul display in basso a destra). E'importante saperlo trovare, se il display non è leggibile.
· la finestra con l'indicazione del contrasto appare

Registrare il contrasto
· nella finestra si trovano i due riquadri per la registrazione «più chiaro = –» e «più scuro = +»
· premendo, si ottiene un contrasto più o meno forte nella pagina originale
· dietro e accanto alla finestra per la registrazione è sempre visibile la pagina originale
· qui si controlla il risultato della registrazione

alvare le modifiche e chiudere la pagina
· premere «ok», le modifiche vengono salvate
· premere «esc», ritorno a Setup
· premere «esc», ritorno all'ultima applicazione

Uscire dal programma Setup

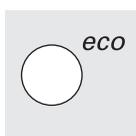
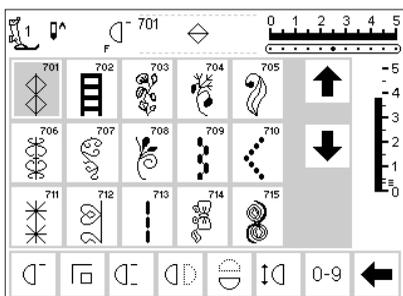
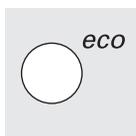
Menu Setup
· premere «esc»
· il programma Setup viene chiuso

Funzione eco

Il colore verde del pulsante «eco» indica la sua funzione economica. La macchina riduce con la funzione «eco» il consumo di corrente di circa 50%.

La funzione «eco» è stata creata per interruzioni di lavoro più lunghe, senza dover spegnere la macchina. Le funzione «eco» è paragonabile al salva schermo del computer.

L'ultimo programma selezionato, la memoria e le funzioni rimangono attivate. Lo schermo si scurisce, il display diventa quasi illeggibile. Tutte le regolazioni precedenti tornano in funzione quando si ricomincia a lavorare.

Contemporaneamente la funzione «eco» è anche un dispositivo di sicurezza (bambini!). Inserendo la funzione «eco» la macchina è automaticamente «serrata». Soltanto dopo il ritorno al programma precedente la macchina cuce di nuovo.

Pulsante eco
- premere il pulsante verde «eco»
- il consumo di corrente viene ridotto di circa 50%
- particolarmente consigliato nel caso di un'interruzione del lavoro più lunga

Display
- il display si scurisce, le indicazioni sono quasi illeggibili
- la macchina non cuce – è «serrata»
- tutte le regolazioni rimangono memorizzate

Ritorno al programma
- premendo nuovamente il pulsante esterno «eco», la macchina torna al funzionamento normale
- si può continuare dal punto, dove è stato interrotto il lavoro
- la funzione «eco» viene cancellata, spegnendo la macchina

Accessori speciali

Le pagine seguenti offrono informazioni su accessori speciali per la Sua macchina – accessori speciali, che aprono possibilità infinite alla Sua creatività.

Il Suo rivenditore **BERNINA** può darLe informazioni dettagliate!

Programma CPS (accessori opzionali)

Programma CPS (Customized Pattern Selection = Sistema punti intercambiabili)

Questo programma permette la sostituzione di punti e ricami della macchina per cucire e del modulo per ricamo (accessorio opzionale).

Il programma CPS rappresenta un ulteriore ampliamento della Sua macchina.

Chiedete informazioni presso il Vostro rivenditore **BERNINA.**

Modulo per ricamo (accessorio opzionale)
Questo programma permette di sostituire i disegni ed alfabeti incorporati nel modulo per ricamo.

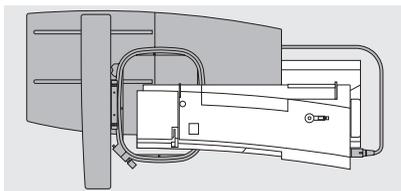
Modulo di ricamo (accessori opzionali)

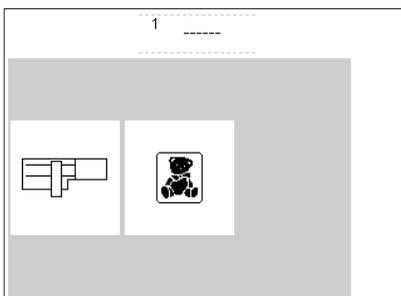
Il modulo di ricamo permette la realizzazione di disegni grandi, eseguiti a punto pieno in tantissimi colori.
Il modulo di ricamo viene collegato con la macchina tramite il cavo della presa esterna. La presa si trova sulla parte destra della macchina.

Il lavoro viene tenuto dal telaio che è fissato sul modulo di ricamo.

Il modulo di ricamo contiene 18 disegni, che vengono visualizzati sul display della macchina.

Ulteriori ricamo sono disponibili su dischetti. Per ricamare questi disegni basta inserire il dischetto nel modulo di ricamo.

Il modulo di ricamo è accompagnato da un manuale d'istruzione esauriente.

Collegare il modulo di ricamo

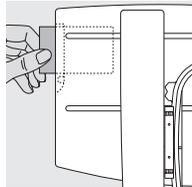
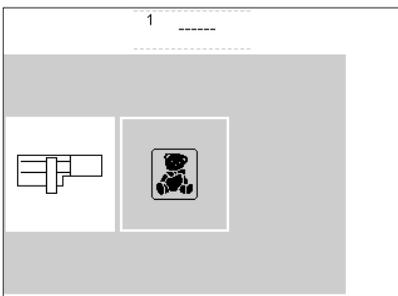
- spegnere la macchina
- togliere la scatola degli accessori
- accostare il modulo di ricamo alla parte posteriore del braccio libero
- far incastrare gli appositi perni
- inserire la spina nella presa (parte destra della macchina – simbolo)
- accendere la macchina

Menu

- sul display appare il menu del programma «Ricamo»
- premere «modulo di ricamo»
- i ricami appaiono e possono essere selezionati e ricamati
- premere il simbolo dell'orsacchiotto
- i ricami del dischetto/ricamo (scheda) appaiono
- posizione, dimensione e fittezza dei ricami sono modificabili
- si possono girare e specchiare
- il modulo di ricamo è accompagnato da un manuale d'istruzione esauriente

Memory cards (accessori opzionali)

I dischetti offrono ulteriori ricami per aumentare la scelta dei disegni che contiene il modulo di ricamo.

Ogni dischetto contiene una quantità di motivi, appartenenti ad un tema comune. Dischetti nuovi vengono prodotti regolarmente – così Lei avrà tra poco a Sua disposizione una vera biblioteca di ricami.

Il dischetto viene inserito nell'apposita fessura del modulo di ricamo. Il contenuto del dischetto viene subito visualizzato sul display della macchina (come i disegni incorporati del modulo di ricamo)

Inserire il dischetto
· spegnere la macchina
· inserire il dischetto nell'apposita fessura del modulo di ricamo e riaccendere la macchina

Disegni del dischetto
· sul display appare il menu dei vari possibilità di ricamo
· premere il riquadro «Dischetto» (simbolo orsacchiotto)

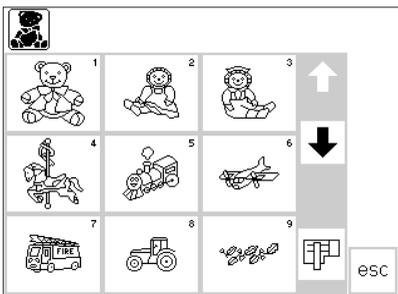



Tabella dei ricami
· la prima tabella dei ricami si apre
· i ricami seguenti si trovano facendo scorrere le tabelle
· i disegni vengono attivati e ricamati come gli altri punti

Chiedete informazioni al vostro rivenditore **BERNINA**!

Software per ricamo artista (accessorio opzionale)

Il software per ricamo **BERNINA** è disponibile in vari livelli. Tutte le versioni si basano su Windows e sono facili e divertenti da usare.

Artlink contiene 24 ricami , molti di loro sono disegni esclusivi BERNINA. Con Artlink potete ruotare , ingrandire e ridurre i ricami e visualizzarli in Artistic View (rappre- sentazione ricamo reale).

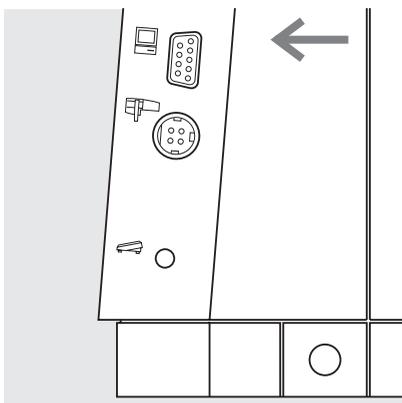
Editor offre la base ideale per successivi Upgrade alle versioni Designer. La versione Editor contiene 211 ricami e 42 alfabeti. Motivi già esistenti possono essere modificati e personalizzati.

Auto-Designer offre la funzione per la digitazione automatica . Con un clic del mouse potete creare i vostri ricami personali.

Designer contiene inoltre delle funzioni per la digitazione manuale e la possibilità di ricamare anche gli alfabeti Windows True Type.

Tutte le versioni possono lavorare con il programma addizionale **«Punto Croce»** ottenendo stupendi ricami con punto croce fatto a macchina. Auto-Designer e le versioni superiori supportano inoltre il programma **PhotoSnap,** che permette l'elaborazione di materiale fotografico e la trasformazione in ricamo.

Scegliete il software che corrisponde alle vostre esigenze oppure comprate il pacchetto di software completo **Designer-Plus,** che contiene tutte le versioni.

030787.52.03_0401_a165_IT

Cavo di connessione

- spegnere la macchina prima di inserire la spina del cavo
- inserire la spina del cavo nella presa, che si trova sulla parte destra della macchina (simbolo PC)
- accendere la macchina

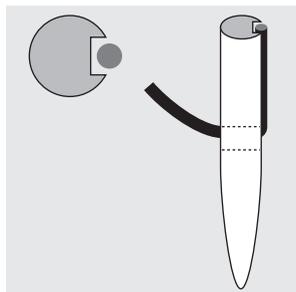
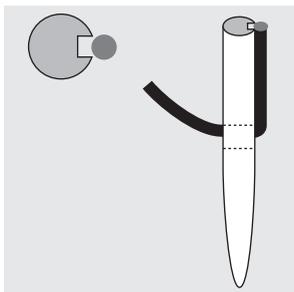
I programmi «artista» vengono consegnati con un manuale d'istruzione esauriente.

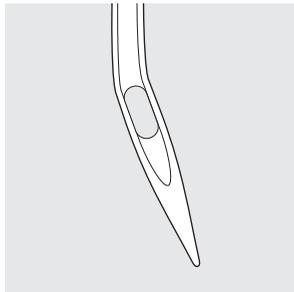
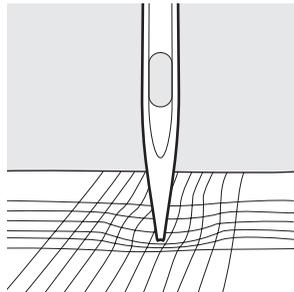
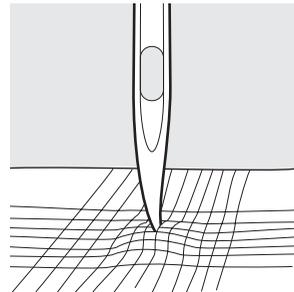
Chiedete informazioni al vostro rivenditore **BERNINA!**

Informazioni importanti sugli aghi della macchine per cucire

Macchina per cucire, ago e filo
Questa macchina per cucire **BERNINA** richiede aghi del sistema 130/705 H.

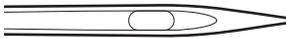
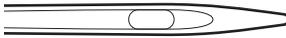
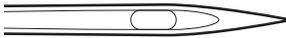
Ago e filo
Gli aghi normalmente usati variano dal n. 70 fino al n. 120.
Più fine è l'ago più basso è il numero.
La tabella riportata accanto indica quale ago si adatta a quale filo.
Il diamentro dell'ago da impiegare dipende dal filo che è stato scelto. L'ago deve essere adatto al filo.

Ago	70	80	90	100	110–120
Filo da rammendo	○	○			
Filo da ricamo n. 30		○			
Filo per cucire di cotone mercerizzato		○	○		
Filo per cucire sintetico		○	○		
Filo per cucire di cotone grosso sintetico mercerizzato			○	○	
Filo per asole per impunture ornamentali (cotone perlato)				○	○

Mentre si cuce, il filo si posa nella lunga scanalatura dell'ago.

Se l'ago è troppo fine, il filo non trova spazio nella scanalatura.
Di conseguenza risultano dei punti saltati.

Ago e materiale
Stato dell'ago
L'ago deve trovarsi in uno stato impeccabile. Aghi danneggiati provocano difficoltà nel cucito:

Ago storto

Ago spuntato

Punte di aghi con tacche

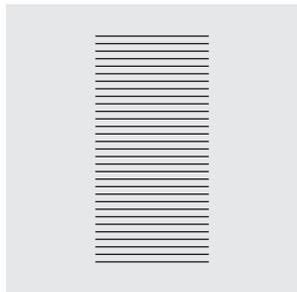
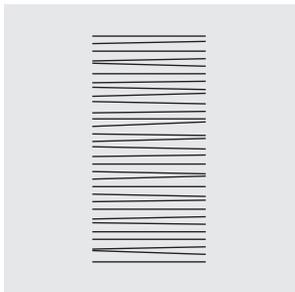
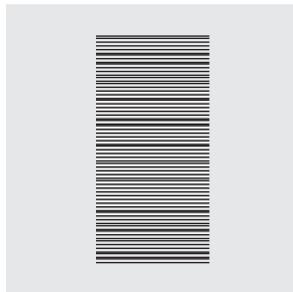
Informazioni importanti sugli aghi delle macchine per cucire

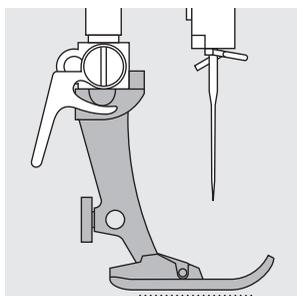
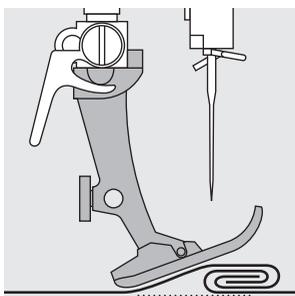
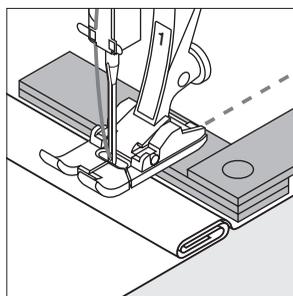
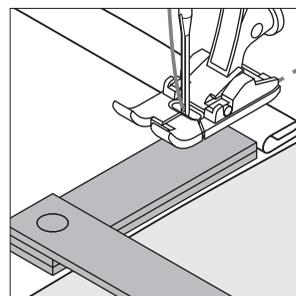
Materiali speciali si cuciono meglio se si usa un’ago speciale adatto al lavoro. Aghi per macchine per cucire si acquistano nel negozio specializzato **BERNINA**.

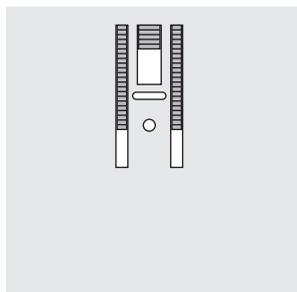
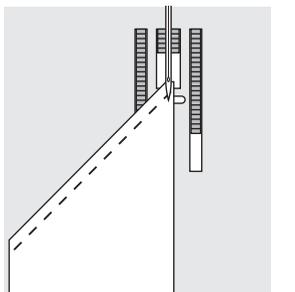
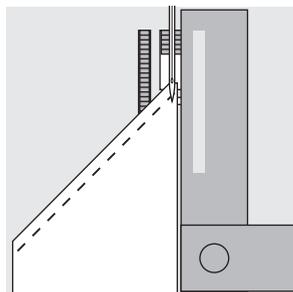
Tabella degli aghi	Denominazione degli aghi	Punta degli aghi	Adatti per
Aghi normali	130/705 H	Punta normale poco arrotondata	Aghi universali per tessuti sintetici a maglia fine, lino leggero, chiffon, batista, organdis, stoffe di lana, velluto, cuciture ornamentali, ricami
Aghi speciali	130/705-SES	Punta sferica fine	Maglia fine e soprattutto tessuti sintetici
	130/705 H-SUK	Punta sferica media	Maglia grossa, tessuti a maglia, stoffe attive, lastex, interlock, simplex, ecc.
	130/705 H-S	Punta sferica media	Ago speciale per tessuti elastici, particolarmente adatto per tessuti elastici delicati e stoffe attive
	130/705 H-J	Punta molto sottile	Tute da lavoro, lino pesante, jeans, tela attraversa bene i materiali spessi
	130/705 H-LR + H-LL	Punta tagliente	Per tutti i tipi di pelle, imitazioni pelle, plastica, tela cerata
Ago doppio	130/705 H ZWI	distanza: 1,6/2.0/ 2.5/3.0/4.0/	orlo per materiali elastici, nervature, cucito decorativo
Ago triplo	130/705 H DRI	2.5/3.0	cucito decorativo
Ago a lancia	130/705 HO	ago largo	orlo a giorno su materiali leggeri

Trasportatore (griffe) e trasporto della stoffa

Trasportatore e lunghezza del punto

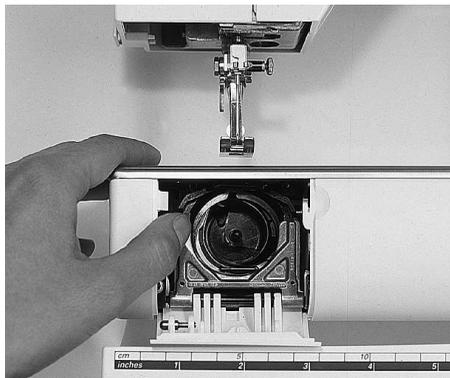
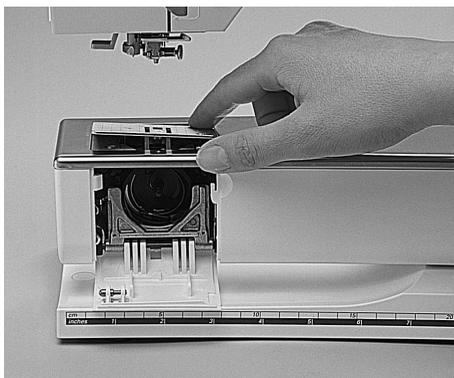
Ad ogni punto il trasportatore si muove di un passo. La lunghezza del passo dipende dalla lunghezza del punto prescelta. Per punti molto corti i passi sono estremamente brevi. La stoffa scorre lentamente sotto il piedino, anche a velocità massima di cucitura. Le asole e la cucitura a punto pieno per es. vengono cuciti con una lunghezza del punto molto corta.

Importante

Lasciare scorrere uniformemente il materiale da cucire

Tirare o spingere la stoffa provoca delle «lacune»

Trattenere il materiale provoca «nodi»

Trasportatore e spessori compensatori

Il trasportatore può lavorare in modo normale solo se il piedino giace in posizione orizzontale.

Se ad un punto del cucito molto spesso il piedino si inclina, il trasportatore non riesce ad afferrare la stoffa. Il lavoro si ferma ammassandosi.

Per compensare questa differenza di altezza della cucitura, porre una o più piastrine per la compensazione verticale dietro l'ago sotto il piedino per cucire.

Per compensare la differenza di altezza della cucitura davanti al piedino, porre una o più piastrine davanti al piedino sulla sua destra, appoggiandole quasi all'ago. Continuare a cucire finchè il piedino ha passato completamente il tratto spesso. Togliere poi le piastrine usate.

Trasportatore e cucitura di angoli

Le due griffe del trasportatore sono piuttosto lontane l'una dall'altra a causa della larghezza del foro per il punto zigzag nella placca d'ago.

Ne risulta un trasporto insufficiente nella cucitura degli angoli, in quanto solo una piccola parte del materiale da cucire viene a trovarsi realmente sul trasportatore.

Ponendo a fianco del bordo del lavoro sulla destra del piedino una o più piastrine, la stoffa viene trasportata regolarmente.

Pulizia

Se la macchina è riposta in un ambiente freddo bisogna tenerla per circa un'ora in un ambiente caldo prima di usarla.

Pulizia
Togliere i residui di filo sotto la placca dell'ago ed attorno al crochet di tanto in tanto.
· mettere l'interruttore principale su «0»
· togliere il piedino e l'ago
· aprire il coperchio ribaltabile del braccio libero
· togliere la placca d'ago premendo sulla parte posteriore sull'angolo destro
· pulire con l'aiuto di un pennello
· rimettere la placca d'ago

Pulizia dello schermo
· pulire con un panno morbido e leggermente inumidito

Pulizia del crochet
· mettere l'interruttore principale su «0»
· estrarre la capsula della spolina
· spingere la levetta di scatto verso sinistra
· abbassare il fermaglio a semicerchio con il coperchio nero di guida del crochet
· estrarre il crochet
· pulire la guida del crochet senza usare oggetti appuntiti
· inserire nuovamente il crochet e, se necessario, girare il volano fino a quando il trascinatore del crochet si trova a sinistra
· richiudere il coperchio nero della guida del crochet ed il fermaglio; la levetta deve scattare nella sua sede
· per un controllo girare il volano
· rimettere la capsula

Pulizia della macchina
· con un panno morbido, leggermente inumidito
· se è necessario, inumidire il panno con un misto di acqua e detersivo per piatti (non deve gocciolare!)

Lubrificazione
Macchine per cucire dotati del crochet oscillante di metallo necessitano di alcune gocce d'olio. Dopo la lubrificazione inserire nuovamente la capsula ed il crochet e lasciare cucire senza filo su un resto di stoffa per togliere l'eccesso d'olio e per non sporcare il lavoro. Lubrificare la macchina dopo ogni pulizia.

Importante !
Mai usare alcool, benzina, diluente o liquidi corrosivi per pulire la macchina !

Sostitituzione della luce CFL

Si prega di osservare attentamente le prescrizioni di sicurezza!

Paragonata con una lampadina normale la luce CFL si distingue per la sua capacità di illuminazione superiore e per la sua estrema durata.

Attenzione:
Una luce CFL difettosa deve essere sostituita esclusivamente da un concessionario BERNINA!

Evitare ed eliminare difetti

Osservando le seguenti indicazioni si possono trovare la maggior parte delle cause di un funzionamento difettoso.

Controllare se:
· il filo superiore ed il filo inferiore sono infilati correttamente
· l'ago è inserito correttamente con la parte piatta del gambo dietro
· lo spessore dell'ago è adatto; consultare la tabella degli aghi e dei fili
· la macchina è stata pulita; eliminare i residui dei fili
· la guida del crochet è stata pulita
· tra i dischi regolatori della tensione e sotto la molla della capsula sono rimasti incastrati dei resti di filo

Il filo superiore si strappa

· la tensione del filo superiore è troppo forte
· gli aghi impiegati non sono adatti; acquistare gli aghi sempre presso una rappresentanza **BERNINA**
· l'ago è inserito in modo errato; la parte piatta del gambo deve essere rivolta verso dietro
· l'ago è spuntato o storto
· il filo impiegato è di cattiva qualità, il filo è annodato, sovrapposto o secco
· usare un disco svolgi filo adatto
· il foro della placca d'ago o la punta del crochet sono danneggiati, rivolgersi allo specialista

Il filo inferiore si strappa

· la tensione del filo inferiore è troppo forte
· la spolina del filo inferiore si incastra nella capsula, sostituire la spolina
· Una placca ago danneggiata (danno causato dall'ago) deve essere lucidata soltanto da un meccanico Bernina autorizzato.
· l'ago è spuntato o storto

Punti saltati

· gli aghi non sono adatti; impiegare solamente aghi del sistema 130/705 H
· l'ago è storto o spuntato oppure non inserito correttamente; nell'inserirlo spingerlo in alto a fondo
· gli aghi sono di cattiva qualità oppure levigati male
· la forma della punta dell'ago non è adatta per il materiale da cucire; se necessario, impiegare punte sferiche per materiale a maglia e punte taglienti per pelle dura

L'ago si rompe

· la vite per il fissaggio dell'ago non è avvitata correttamente
· il cucito è stato tolto tirandolo verso avanti anzichè indietro sotto il piedino
· cucendo sopra zone molto spesse il materiale da cucire è stato spinto durante la cucitura e mentre l'ago si trovava abbassato nella stoffa; usare il piedino per jeans
· sono stati impiegati fili di cattiva qualità, mal ritorti oppure con nodi

Errore di cucitura

· tra i dischi della tensione si trovano dei residui di filo
· sotto la molla della bobina si trovano dei residui di filo
· il filo inferiore è ancora infilato nel gancino della capsula
· il filo è stato infilato erroneamente
· usare un disco svolgi filo adatto

La macchina non funziona oppure cammina solo lentamente

· la spina non è completamente innestata
· l'interruttore principale si trova su posizione «0»
· la macchina proviene da un ambiente freddo
· lo spolatore è ancora inserito

La macchina cuce indietro

· la selezione «Cucire indietro» è ancora attivata

Luce difettosa

· La luce CFL deve essere sostituita soltanto da un meccanico Bernina autorizzato!

Spiegazioni/Vocabolario

calibration · calibrazione = registrazione, bilanciamento

check · controllare

clr (clear) · pulire, cancellare
· memoria, cancellare funzioni e richiamare la regolazione base

cursor · indicatore di posizione (barra)
· per correggere nella memoria, per inserire motivi singoli e parole intere nella memoria

customized · personalizzato

del · cancellare
· cancellare/eliminare il comando precedente

design (designer) · disegno, creazione
· disegnare, costruire
· Bernina designer: = programma PC (lavora con la macchina), che permette la creazione di disegni nuovi a trasporto trasversale

edit · redigere, pubblicare
· correggere, redigere un testo nella memoria

esc (escape) · fuggire, scappare
· chiudere una pagina, tornare alla pagina precedente

help · aiuto, aiutare
· programma della macchina, che spiega punti e funzioni

manual · manuale, manuale d'istruzione

memory · memoria, ricordo
· programma della macchina che salva disegni, numeri ecc.

menu · gruppo di disegni, funzioni o punti, che sono raccolti con un simbolo

ok · va bene, sì
· conferma della programmazione

Ricamo a contorno · punti contornati, non pieni

pattern · disegno, motivo

PC Personal · computer
· Computer o portatile, hardware

PC Software ricamo · Programmi facili, creati per soddisfare le esigenze dell'utente
· programmi PC da usare insieme al modulo per ricamo, che permettono di combinare specciare e modificare dei disegni già esistenti. Inoltre potete creare dei ricami completamente

scroll · scorrere
· scorrimento di motivi e lettere sul display

selection · scelta, selezione

setup · stabilire, determinare
· il programma permette una creazione personalizzata del display

smart · intelligente, fine, furbo
· programma della macchina, che salva un programma aperto durante
· un'interruzione del lavoro

software · programma del computer (il computer e la macchina = hardware)

store · immagazzinare, memorizzare
· il contenuto della memoria viene salvato e può essere richiamato ad ogni momento

toolbar · barra di attrezzi
· funzioni nel programma PC (quasi sempre simboli)

touchscreen · schermo sensibile al tatto

tutorial · studio autodidatta
· programma, che insegna l'uso della macchina

update · attualizzare
· attualizzare il software della macchina

upgrade · promuovere
· migliorare il software della macchina

Indice

A

Accessori, opzionali 61–64
Aghi 64–65
Ago e filo 64
Ago, arresto 19
Alfabeti 14, 37–38
Asola 13, 29–37
· automatica 30–32
· conta punti 32–33
· memoria 34
· manuale 34–35
· tagliare 36
· rotonda 37
Aiuto 45

B

Bilanciamento 44
Bobina 8
Bottoni, attaccare 36

C

Cavo 7
Cifre 37–38
Contrasto 60
Correzione, memoria 41–42
CPS, programma 61
Crochet 8, 67

D

Dettagli della macchina 4–5
Difetti 68
Dischetto 63
Display 18

E

eco, funzione 61
Eliminare, difetti 68

F

FHS (leva alzapiedino) 7
Filarello 8
Filo inferiore, avvolgere 8
· estrarre 10
Filo superiore, controllo 29
· infilare 10
Funzioni 19, 22–28

G

Griffe 11, 66
Guida al cucito 46–47

H

Help 45

I

Indicazioni per l'uso 18–21
Infilatura automatica 10
Illuminazione 57
Impiego punti utili 16–17
Impiego di asole 17
Impuntura rettangolare dell'asola 36
Interruttore principale 7

L

Lampadina 67
Lettere, cambiare 37
· programmare 38
Leva alzapiedino 7

M

Memoria 38–43
· aprire 38
· pulsante esterno 38
Menu, pulsanti esterni 20–21
Messaggi 29
Modulo per ricamo 62

N

Numeri 37–38

O

Occhielli a goccia 31
Occhielli arrotondati 31

P

PC Software Ricamo 63
Pedale 7
Perno portafilo, supplementare 9
Piedini 15
Placca dell'ago 11
Porta filo 9
Posizione dell'ago 22
Preparazione della macchina 6
Pressione, piedino 11
Programma per attaccare bottoni 36
Programmazione della memoria 38–43
Pulizia 67
Punti decorativi 13
Punti utili 13

Q

Quilt, punti 14, 43

R

Registrazione del contrasto 60
Registrazione del telaio 59–60
Regolazioni 19
Reostato 7

S

Scatola accessori 6
Schermo 18
Scrittura, cambiare 37
Segnali acustici 55
Selezione del punto 19–21
Setup 49–60
Sicurezza 1
Smart 48
Sommario 3
Sostituzione dell'ago 9
· del piedino 9
Spolina 8

T

Tabella dei punti 13–14
Tagliafilo 11
Tavolo supplementare 7
Tensione 12
Trasportatore 11, 66
Trasporto 66
Tutorial 46

V

Velocità del motore 55–56
Vocabolario 69
Valigia 6

Il cucito pratico
artista 165

030787.52.03_0401_a165_IT

2–5 **Punto diritto punto zigzag**

6 **Memoria personale**

7–11 **Cucito con punti utili**

12, 13 **Maglia**

14 **Cerniera**

15 **Punto lungo**

16 **Punto imbastitura**

17 **Orlo invisibile**

18, 19 **Elastico, cotone perlato**

20 **Programma di travetta**

21–28 **Asole, occhielli**

29 **Programma per attaccare bottoni**

30 **Asole rotonde**

31–34 **Rattoppo, rammendo**

35 **Punti decorativi**

36 **Punti a croce**

37–39 **Punti quilting**

40 **Punti decorativi con funzioni**

41–43 **Punti utili e decorativi nella memoria**

44 **Bilanciamento**

45 **Indice analitico**

030787.52.03_0401_a165_IT

Punto diritto

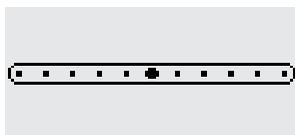
A B C

A – punto diritto in lunghezza programmata di 2,25 mm
B – punto diritto con lunghezza modificata
C – punto diritto con posizione dell'ago modificata

Selezione del punto: **punto diritto n. 1**
Ago: **dipende dal materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**
Piedino per jeans n. 8 (per tessuti pesanti come jeans)

Punto diritto
· accendere la macchina – è subito pronta per l'uso (punto diritto)
· la pagina Welcome si spegne dopo 3 secondi
· la macchina passa alla pagina dei punti utili, il punto diritto è attivato

Display
· indicazione del piedino 1
· regolazione base (lunghezza e larghezza) per punto diritto
· la regolazione base è sempre visibile

Modificare la lunghezza del punto
· si può modificare la lunghezza del punto anche durante la cucitura
· girare la manopola esterna per cambiare la lunghezza del punto
· allungare il punto = girare a destra
· accorciare il punto = girare a sinistra

Spostare la posizione dell'ago
· cambiare la posizione dell'ago con i pulsanti esterni
· premere il pulsante una volta, l'ago si sposta di una posizione
  < 5 posizioni a sinistra
  > 5 posizioni a destra
· in tutto ci sono 11 posizioni, inclusa la posizione centrale
· per cucire degli angoli, impunturare ecc.

Fermare il punto tramite il tasto ferma punti (sul frontale della macchina)
· premendo il tasto ferma punti la macchina cuce indietro
· lasciando il tasto ferma punti la macchina cuce di nuovo in avanti

CONSIGLIO

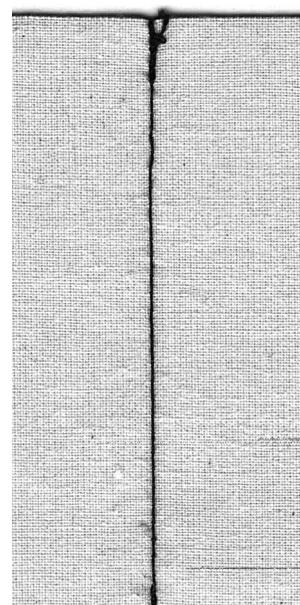
Adattare la lunghezza del punto al cucito:
· per es. stoffa per jeans = allungare la lunghezza del punto (ca. 3–4)

Adattare la lunghezza del punto al filo
· per es. cotone perlato per impunture = allungare la lunghezza del punto (ca. 3–5)

Attivare arresto dell'ago in basso
· il materiale non si sposta

Programma ferma punto (punto diritto con fermatura iniziale)

Selezione del punto: **programma ferma punto n. 5**
Ago: **dipende dal materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Programma ferma punto
· per tutti i materiali
· fermare la cucitura all'inizio ed alla fine
· i punti indietro tornano esattamente sulla cucitura

Selezione del punto
· premere il punto desiderato
· il simbolo fermapunto appare sul display

Indicazione sul display
· il piedino n. 1 è consigliato
· regolazione base per la lunghezza del punto = 2,5 mm
· regolazione base per la lunghezza del punto = la larghezza del punto = 0 mm

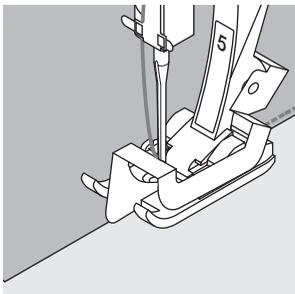
Inizio della cucitura
· la macchina ferma automaticamente i punti all'inizio della cucitura (4 punti in avanti, 4 punti indietro)
· la macchina continua la cucitura a punto diritto

Fine della cucitura
· alla fine della cucitura premere il tasto ferma punti la macchina ferma automaticamente i punti alla fine della cucitura (4 punti in avanti, 4 punti indietro)
· la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma ferma punti

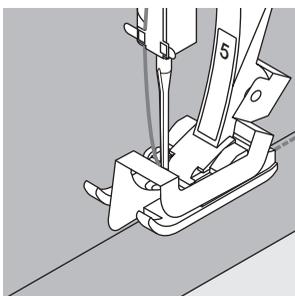
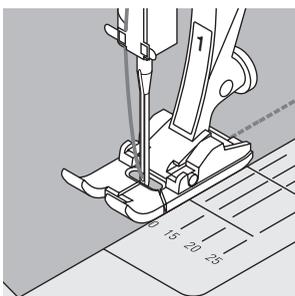
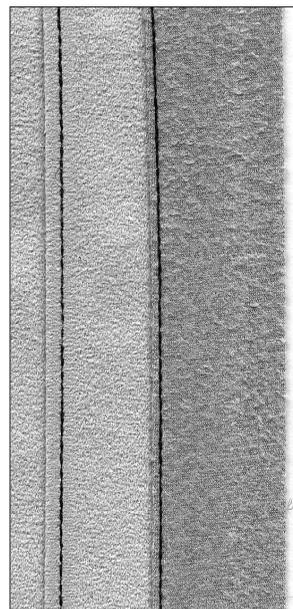
CONSIGLIO

Per l'esecuzione di lunghe cuciture
· fermare i punti velocemente all'inizio ed alla fine della cucitura

Impuntura del bordo

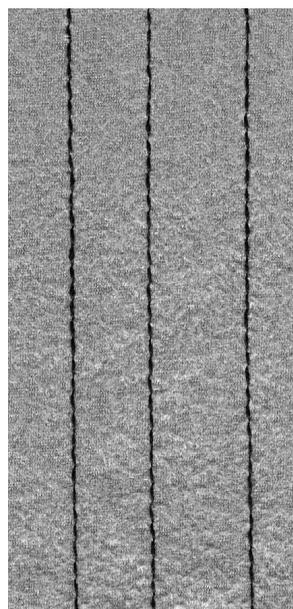
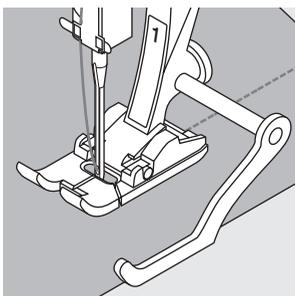
Selezione del punto: **punto diritto n. 1**
Ago: **dipende dal materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere, cordoncino**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1, piedino per punto invisibile n. 5 oppure piedino per bordi stretti n. 10 (accessorio speciale)**

Impuntura stretta dei bordi

Posizione dell'ago
· posizioni sulla sinistra per bordi esterni
· posizioni sulla destra per bordi rivoltati
Piedino per cucire
· piedino per punto invisibile n. 5

Esempio
Bordi esterni
· mettere il bordo della stoffa sulla sinistra vicino alla guida del piedino per punto invisibile
· selezionare la posizione dell'ago a sinistra secondo la distanza desiderata dal bordo

Bordi rivoltati
· il bordo della stoffa scorre lungo la parte destra della guida del piedino per punto invisibile
· selezionare la posizione dell'ago, per cucire lungo il bordo superiore
piedino n. 5 – le posizioni dell'ago a sinistra e la posizione all'estrema destra
piedino n. 10 – tutte le posizioni dell'ago a sinistra e la posizione all'estrema destra

Impuntura larga dei bordi

Posizione dell'ago
· tutte le posizioni dell'ago sono possibili, a seconda della larghezza della cucitura

Piedino
· piedino per trasporto indietro n. 1

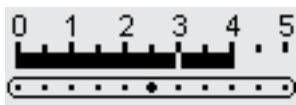
Aiuti per guidare la stoffa:
piedino come guida:
· guidare la stoffa lungo il lato del piedino
placca d'ago come guida:
· guidare la stoffa lungo le linee marcate della placca (1 cm–3 cm)
Righello guida bordi:
· inserire il righello nel foro nel gambo del piedino
· fissare la larghezza desiderata
· avvitare la vite
· guidare il bordo della stoffa lungo il righello
· per cuciture parallele, guidare il righello lungo una cucitura precedente

CONSIGLIO

Impunture con la riga guida bordi
· grande aiuto per eseguire impunture di linee regolari, quadretti ecc.

Punto zigzag

Selezione del punto: **zigzag n. 2**
Ago: **dipende dal materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

A B C

A – zigzag con lunghezza modificata
B – zigzag con larghezza modificata
C – rifinitura dei bordi con zigzag

Punto zigzag
- per tutti i tipi di materiali
- per rifiniture di bordi
- per lavori decorativi

Selezione del punto
- premere n. 2

Indicazione sul display
- piedino n. 1 è consigliato
- regolazione base per il punto zigzag/lunghezza = 1,5 mm, larghezza dello zigzag = 3,5 mm
- la regolazione base e modifiche sono sempre visibili

Modificare la larghezza del punto
- la larghezza del punto può essere regolata durante il cucito
- girare la manopola esterna a destra = allargare il punto
- girare la manopola esterna a sinistra = accorciare il punto
- girare poco per la regolazione fine da stretto a largo

Modificare la lunghezza del punto
- la lunghezza del punto può essere regolata durante il cucito
- girare la manopola esterna a destra = allungare il punto
- girare la manopola esterna a sinistra = accorciare il punto
- girare poco per la regolazione fine da stretto a largo

Punto pieno
- la regolazione della lunghezza del punto viene indicata dalle linee parallele
- punto pieno per applicazioni, ricamo ecc.

Rifinitura di bordi
- guidare il bordo della stoffa al centro del piedino per cucire
- l'ago si abbassa da una parte della stoffa, dall'altra parte nel vuoto
- selezionare un punto zigzag non troppo largo ed una lunghezza non troppo lunga fare attenzione che il bordo sia piatto e non arrotolato
- per un tessuto fine usare il filo da rammendo

CONSIGLIO

Rifinitura di bordi con punto zigzag
- se i bordi non sono piatti e si arrotolano = usare il punto vari-overlock ed il piedino n. 2

Decorazioni con la cucitura a punto pieno
- modificare la larghezza del punto durante il cucito = nuovi effetto del punto pieno

Memoria personale

Selezione del punto: **qualsiasi punto**
Ago: **adatto al materiale scelto**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

A – zigzag modificato e punto serpentino modificato
B – ritorno al punto zigzag modificato e punto serpentino modificato

Memoria personale
· per tutti i materiali e punti
· lunghezza/larghezza del punto modificata viene automaticamente memorizzata
· cucire un punto (eventualmente zigzag)
· cucire un'altro punto (p.e. punto diritto)
· tornando allo zigzag modificato, tutte le variazioni sono salvate
· importante per cuciture alternate (punto diritto ed il punto zigzag per rifinire)
· la memoria personale può contenere una quantità infinita di punti
· a memoria personale viene cancellata spegnendo la macchina o premendo CLR all

Punti utili con regolazione base
· selezionare zigzag n. 2
· modificare la larghezza del punto a 5,5 mm
· modificare la lunghezza del punto a 1 mm
· cucire
· selezionare punto serpentino n. 4
· modificare la larghezza del punto a 5,5 mm
· modificare la lunghezza del punto a 1 mm
· cucire

Modifiche mantenute
· selezionare zigzag n. 2
· la modifica rimane
· cucire
· selezionare punto serpentino n. 4
· la modifica rimane
· cucire

Ripristino della regolazione base
· 1. possibilità: premere il pulsante esterno clr (il punto attivato è in regolazione base)
· 2. possibilità: ripristinare lunghezza e larghezza del punto manualmente
· 3. possibilità: premere clr all (tutti punti in regolazione base)
· 4. possibilità: spegnere la macchina – modifiche vengono cancellate

Consiglio:

Lunghezza/larghezza del punto
· la regolazione della larghezza/lunghezza del punto adatta ogni punto al materiale ed alla tecnica di cucito

Cambio del punto durante il cucito
· durante il cucito si cambia continuamente tra cucitura e rifinitura.
· con la memoria personale il punto diritto e lo zigzag mantengono la regolazione modificata.

Cuciture con punti utili

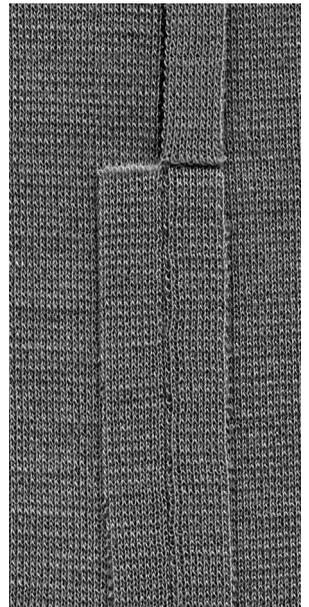
Cuciture aperte
Cuciture, che vengono stirate aperte
· margini di cucitura in tutte le larghezze
· la cucitura rimane piatta
Punti consigliati:
· punto diritto, zigzag stretto, superstretch, zigzag triplo
Impiego:
· per stoffe tessute
· abbigliamento, biancheria per la casa

Cuciture chiuse (overlock)
cuciture, che non vengono stirate aperte
· vengono cuciti e rifiniti in una sola lavorazione
· margini di cucitura stretti
Punto consigliato:
· Vari-overlock, overlock doppio/per maglia
Impiego:
· maglia
· abbigliamento di maglia, biancheria, biancheria per casa

Cucitura piatta
Cucitura con i bordi di stoffa sovrapposti o accostati
· cuciture fatte direttamente sui bordi
Punto consigliato
· overlock stretch
Impiego:
· per tessuti di spugna e lycra
· abbigliamento casual, biancheria intima

Cucitura a punto zigzag

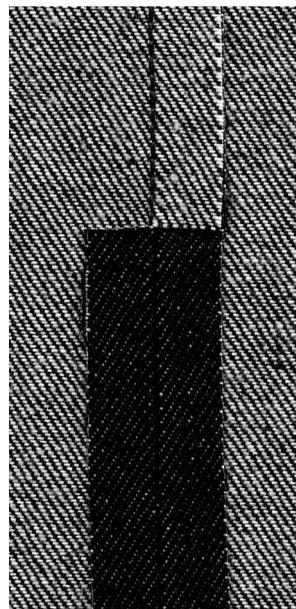
Selezione del punto:	**punto zigzag n. 2**
Lunghezza del punto:	**ca. 1 mm**
Larghezza del punto:	**ca. 0,5 mm**
Ago:	**universale, punta sferica o stretch**
Filo:	**filo di cotone/poliestere**
Trasportatore:	**alzato (posizione per cucire)**
Piedino:	**piedino per trasporto indietro n. 1**

Cucitura aperta; Impiego
· la cucitura è più elastica del punto diritto
· per maglieria, abbigliamento, giacche, ecc.
· la cucitura è piatta e stretta
· permette di allargare un indumento

CONSIGLIO

La cucitura in maglieria risulta ondulata
· secondo la stoffa = diminuire la pressione del piedino

Cucitura a punto diritto triplo

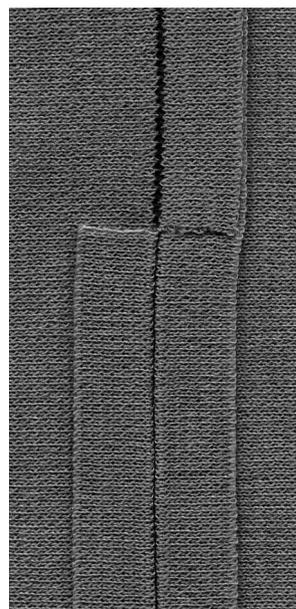
Selezione del punto:	**punto triplo diritto n. 6**
Ago:	**80/90**
Filo:	**filo di cotone/poliestere, cordoncino**
Trasportatore:	**alzato (posizione per cucire)**
Piedino:	**Piedino per trasporto indietro n. 1** **Piedino per jeans n. 8**

Cucitura aperta
· Cucitura resistente per tessuti compatti come per es. jeans, velluto a coste

CONSIGLIO:

Per materiali pesanti o molto spessi:
Usate gli spessori , per garantire un trasporto regolare cucendo sopra giunzioni di cuciture

Cucitura a punto super elastico (stretch)

Selezione del punto:	**punto superstretch n. 11, punto stretch n. 18**
Ago:	**universale, punta sferica oppure stretch**
Filo:	**filo di cotone/poliestere**
Trasportatore:	**alzato (posizione per cucire)**
Piedino:	**piedino per trasporto indietro n. 1**

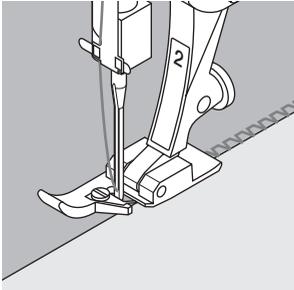
Cucitura aperta
· cucitura molto elastica per materiali elastici
· per abbigliamento casual e sport
· la cucitura e piatta e stretta

CONSIGLIO

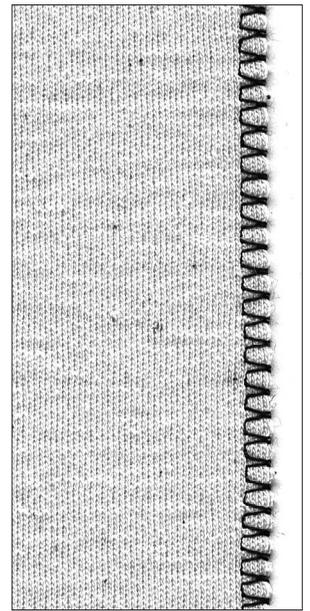
Maglieria
· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

Cucire con stoffe elastiche
· se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

La cucitura in maglieria risulta ondulata
· secondo la stoffa = diminuire la pressione del piedino

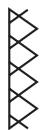
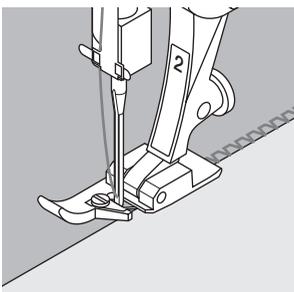
Cucitura a punto vari-overlock

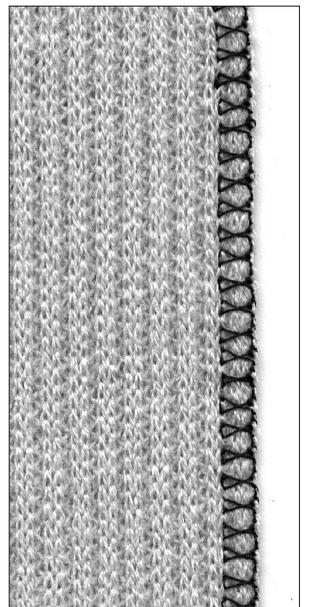
Selezione del punto:	**punto vari -overlock n. 3**
Ago:	**a seconda del materiale**
Filo:	**filo di cotone/poliestere**
Trasportatore:	**alzato (posizione per cucire)**
Piedino:	**piedino overlock n. 2**

Cucitura chiusa
· Cucitura elastica per materiali fine e morbidi come jersey di seta, materiali in maglia fine

Cucire
· guidare la staffa del piedino lungo il bordo del materiale
· il punto viene formato intorno alla staffa del piedino ed il bordo della stoffa

CONSIGLIO

Maglieria
· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

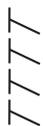
Cucire con stoffe elastiche
· se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

Cucitura a punto overlock doppio

Selezione del punto:	**punto overlock doppio n. 10/overlock per maglia n. 20**
Ago:	**a seconda del materiale**
Filo:	**filo di cotone/poliestere**
Trasportatore:	**alzato (posizione per cucire)**
Piedino:	**piedino overlock n. 2**

Cucitura chiusa
· Cucitura overlock in maglieria molto lenta e per cuciture trasversali in materiali di maglia

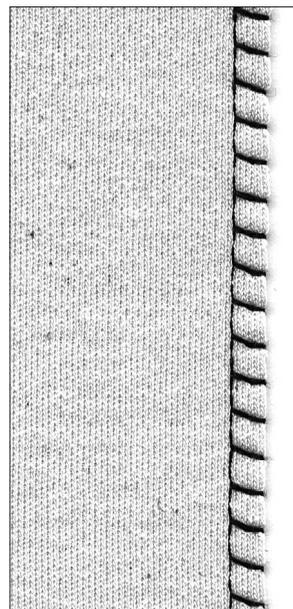
Cucire
· guidare la staffa del piedino lungo il bordo del materiale
· il punto viene formato intorno alla staffa del piedino ed il bordo della stoffa

CONSIGLIO

Maglieria
· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

Cucire con stoffe elastiche
· se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

Cucitura a punto overlock stretch/overlock rinforzato

Selezione del punto: **overlock stretch n. 13/overlock rinforzato n. 19**
Ago: **universale, punta sferica oppure stretch**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1 oppure piedino overlock n. 2**

Cucitura chiusa
· Cucitura overlock in maglieria molto lenta e maglie grosse

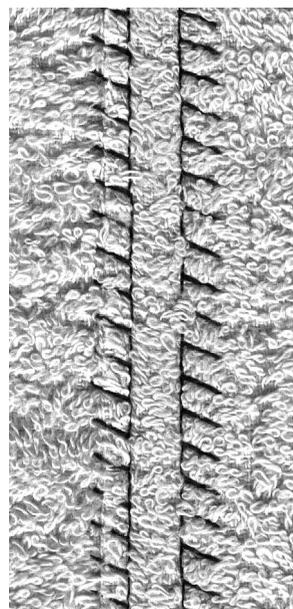
Cucire
· eseguire il punto overlock stretch lungo il bordo tagliato
· eseguendo il punto più esposto l'ago deve abbassarsi all'esterno della stoffa

CONSIGLIO

Per evitare, che la stoffa rimane ondulata adattare la pressione del piedino al materiale.

Cucitura piatta di giunzione

Selezione del punto: **overlock stretch n. 13**
Ago: **universale, punta sferica oppure stretch**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Cucitura piatta di giunzione bordo
· sovrapporre i bordi della stoffa e cucire i margini = cuciture molto piatte e resistenti
· per materiali a pelo alto e pesanti come pile, spugna, pelle ecc.

Cucire
· cucire stretch overlock lungo il bordo della stoffa
· il punto deve coprire il bordo superiore della stoffa e cucirlo sulla stoffa inferiore

CONSIGLIO

Ago e filo
· se il colore del filo è uguale al colore della stoffa questa cucitura è quasi invisibile in stoffa rattina

Spessore della cucitura
· molto adatta per materiali, nei quali una cucitura normale ingrosserebbe troppo

Orli con punti utili

Preparazione
· stirare l'orlo, eventualmente imbastirlo

Cucire
· cucire l'orlo nella larghezza desiderata (sul diritto)
· tagliare via la stoffa rimanente (sul rovescio)

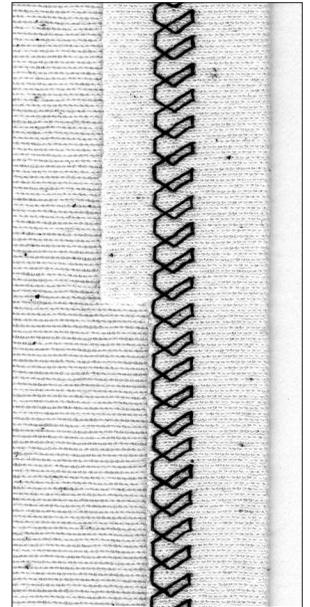
Orlo a vista con punto maglia

Selezione del punto: **punto maglia n. 14**
Ago: **universale, punta sferica oppure stretch**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

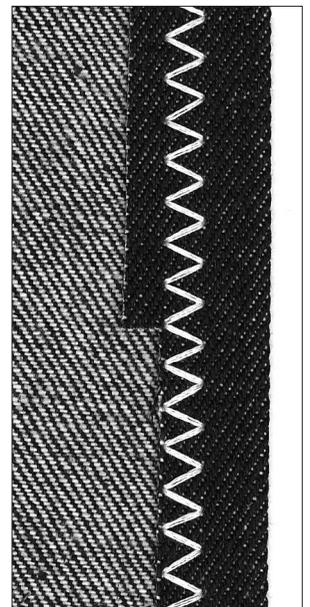
Orlo elastico
· per tutti i tipi di materiali di cotone, lana fibre sintetiche e miste

CONSIGLIO

Maglieria
· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

Cucire con stoffe elastiche
· se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

Orlo a vista con punto zigzag triplo

Selezione del punto: **punto zigzag triplo n. 7**
Larghezza del punto: **2,5 mm–5,5 mm a seconda del materiale**
Lunghezza del punto: **regolazione base**
Ago: **universale, Jeans**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Orlo visibile molto resistente
· per tessuti compatti come per es. jeans, rivestimenti per sedie a sdraio, soprattende

CONSIGLIO

Orli su capi di lavaggio frequente
· rifinire prima i bordi dell'orlo, alla fine del lavoro non tagliare via la stoffa rimanente

Per stoffe molto dure
· usare l'ago speciale per jeans

Cucire materiale in maglia

Indicazioni importanti

Ago impeccabile
· aghi spuntati danneggiano le maglie

Se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S9
· quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

Usare fili per cucire fini
· un filo grosso può danneggiare le maglie = dopo il lavaggio possono crearsi dei fori

Usare fili da rammendo per l'imbastitura
· si lascia togliere più facilmente

Fare una prova di cucito, se necessario
· l'elasticità dei materiali moderni è molto differente
· adattare la regolazione di base al materiale
· la stoffa e la cucitura devono presentare la stessa elasticità
· elasticità alta:
  · lunghezza: punto più corto
  · larghezza: punto più largo
  (eventualmente basta già una modifica in una direzione)

Pressione del piedino
· materiale in maglia molto morbido e di maglia lenta può stendersi in diverse direzioni durante il lavoro diminuire la pressione del piedino finchè la cucitura rimane piatta
· la macchina deve riuscire a trasportare la stoffa sotto il piedino

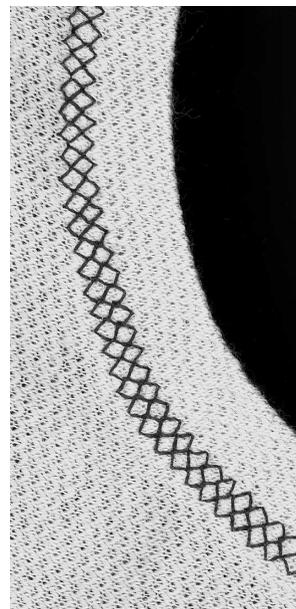
Rifinitura con punto nido d'ape

Selezione del punto: **punto nido d'ape n. 8**
Ago: **universale, punta sferica oppure stretch**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Rifinitura con punto nido d'ape
· materiali medio pesanti, maglia di cotone, lana e fibre sintetiche

Preparazione
· stirare i bordi sul rovescio (circa 1cm)
· eventualmente imbastire

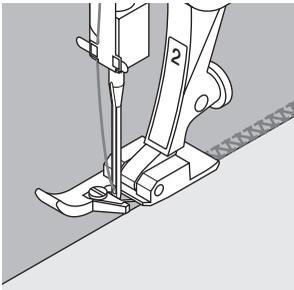
Cucire
· cucire il punto nido d'ape sul diritto della stoffa (distanza dal bordo = larghezza del piedino)
· tagliare la stoffa rimanente sul rovescio

Bilanciamento/Correzione
· il punto nido d'ape non chiude, premere la freccia del bilanciamento = accorciare il punto ↑
· il punto nido d'ape è troppo corto (sovrapposto), premere la freccia del bilanciamento = allungare il punto ↓

CONSIGLIO

Arresto dell'ago in basso
· grande aiuto per cucire rotondità (colletto, scalfo della manica)

Pressione del piedino
· adattare la pressione del piedino al materiale

Colletto con cucitura overlock

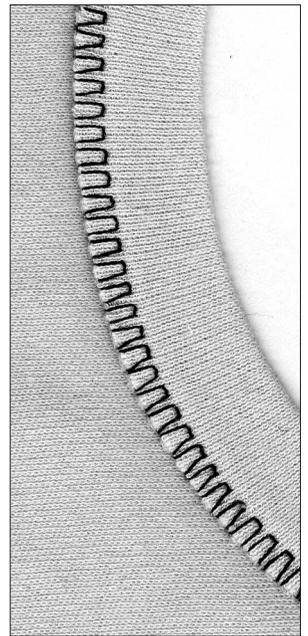
Selezione del punto:	**Vari-overlock n. 3**
Ago:	**a seconda del materiale**
Filo:	**filo di cotone/poliestere**
Trasportatore:	**alzato (posizione per cucire)**
Piedino:	**piedino overlock n. 2**

Colletto con cucitura overlock
· per tutti i tipi di materiali in jersey fine di cotone, fibre sintetiche e miste

Preparazione
· stirare la striscia del colletto a metà
· appuntare i bordi tagliati del colletto sulla scollatura, diritto contro diritto

Cucire
· cucire vari-overlock lungo i bordi
· guidare la staffa del piedino lungo il bordo del materiale
· il punto viene formato intorno alla staffa del piedino ed il bordo della stoffa

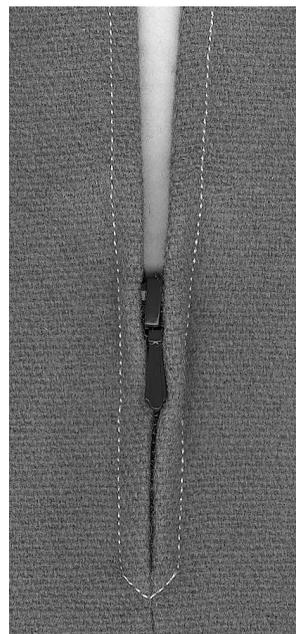
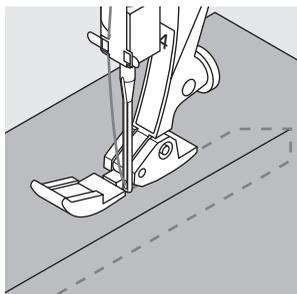
CONSIGLIO

Arresto dell'ago in basso
· grande aiuto per cucire rotondità (colletto, scalfo della manica)

030787.52.03_0401_a165_IT

Cerniera (chiusura lampo)

Selezione del punto: **punto diritto n. 1**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino n. 4**
Posizione dell’ago: **all’estrema destra oppure estrema sinistra**

Preparazione
- imbastire la chiusura lampo
- i bordi della stoffa si incontrano al di sopra della metà della chiusura lampo

Cucire
- cucire ambedue le parti della cerniera, partendo dal basso verso l’alto
- in parallelo al bordo della stoffa
- spostare la posizione dell'ago una volta verso destra, una volta verso sinistra
- il piedino scorre lungo la fila dei denti della cerniera
- posizione dell’ago accanto alla fila dei denti della cerniera

CONSIGLIO

Il gancino della cerniera non può essere sopraccucito
- chiudere la cerniera e cucire fino a circa 5 cm dal gancino
- abbassare l’ago nella stoffa, alzare il piedino, aprire la cerniera, riabbassare il piedino e continuare a cucire

Il trasporto all’inizio della cucitura
- tenere fermi i fili all’inizio della cucitura = eventualmente tirare leggermente il cucito verso dietro (pochi punti)

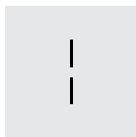
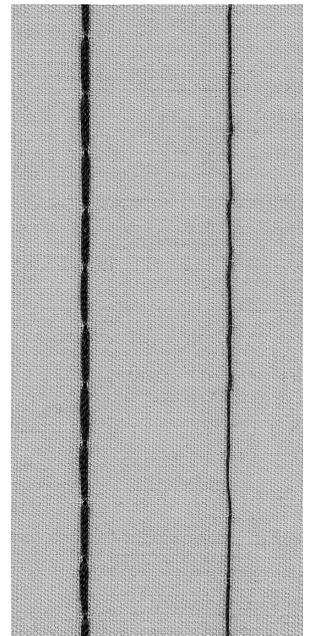
La fascia della cerniera e la stoffa sono di un materiale molto rigido e duro
- usare un ago n. 90 –100 = cucitura regolare

030787.52.03_0401_a165_IT

Punto lungo

Questa funzione può essere selezionata per il punto diritto per ottenere punti più lunghi.

La macchina cuce con la funzione «punto lungo» ogni secondo punto.
Usando la lunghezza del punto 5, il punto è pari a 10 mm.
Per impunture decorative si può combinare il punto lungo con il punto diritto triplice.

Selezione del punto: **punto diritto n. 1/punto diritto triplo n. 6**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere/cordoncino**
Lunghezza del punto: **3,5 mm–5 mm**
Trasportatore: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino a trasporto indietro n. 1**
Funzione: **punto lungo**

Punto lungo
· per tutti i lavori, che necessitano di una maggiore lunghezza del punto
· per impunture

CONSIGLIO

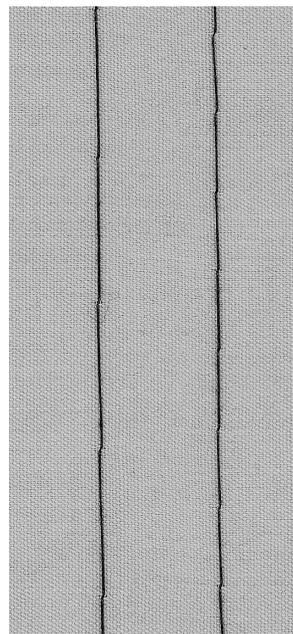
Impunture decorative con filo perlato
· con filo perlato usare sempre un'ago n. 100–110

Punto lungo per imbastire
· su stoffe leggere si può usare il punto lungo anche per imbastire

Punto imbastitura

Come la funzione punto lungo anche la funzione punto imbastitura è combinabile con il punto diritto. La macchina cuce ogni quarto punto. Con la lunghezza del punto 5 mm, il punto è pari a 20 mm.

Selezione del punto: **punto imbastitura n. 21**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Lunghezza del punto: **3,5 mm–5 mm**
Trasportatore: **cucire**
Piedino: **piedino a trasporto indietro n. 1**

Punto imbastitura
· per lavori, che necessitano di punti lunghissimi
· per imbastire cuciture, orli, quilts, ecc.
· semplice da disfare

CONSIGLIO

Fermatura all'inizio ed alla fine della cucitura
· per fermare l'inizio e la fine della cucitura cucire alcuni punti diritti (normali)

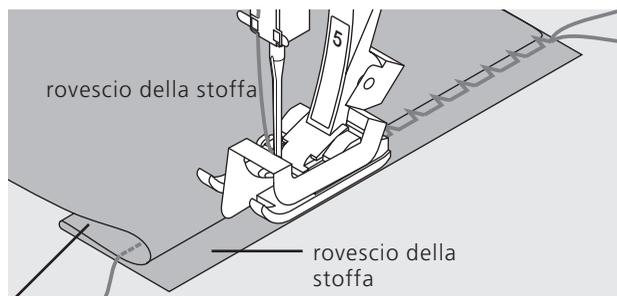
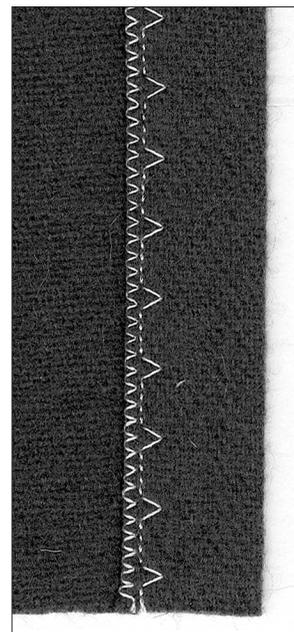
Imbastire
· usare per imbastire un filo per rammendo fine
= è più semplice da disfare

Orlo invisibile

Selezione del punto: **punto invisibile n. 9**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere oppure seta**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per punto invisibile n. 5**

Orlo invisibile
· per orli «non visibili» in stoffe da medio pesanti a pesanti di cotone, lana, fibre miste

Preparazione
· rifinire il bordo della stoffa
· piegare ed imbastire/spillare l'orlo
· piegare l'orlo in modo, che il bordo rifinito si trova sul diritto (vedi immagine)
· porre sotto il piedino con il ripiego contro la guida della stoffa

Cucire
· l'ago deve appena forare il bordo della stoffa (esattamente come nella cucitura a mano)
· adattare la larghezza del punto alla qualità della stoffa
· dopo aver cucito circa 10 cm controllare l'orlo sul davanti e sul rovescio ed adattare di nuovo la larghezza del punto, se necessario

CONSIGLIO

Orlo invisibile regolare
· trattenere leggermente il lavoro durante la cucitura

Regolazione precisa della larghezza del punto
· guidare il bordo piegato regolarmente lungo la guida del piedino = cucitura regolare

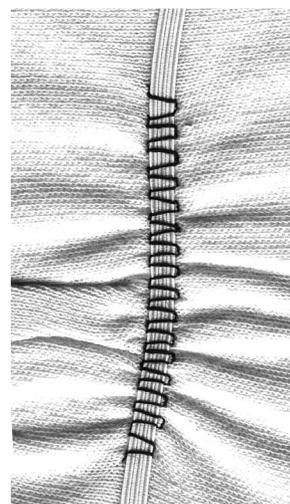
030787.52.03_0401_a165_IT

Cucitura di elastico stretto con punto universale

Selezione del punto: **punto universale n. 15**
Larghezza del punto: **a seconda della larghezza del elastico**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure Piedino per ricamo n. 6**

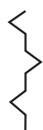
Cucitura di elastici
· per increspare lunghe parti di stoffa, per rifiniture, per materiali morbidi

Preparazione
· tagliare l'elastico nella lunghezza desiderata

Cucire
· cucire sopra l'elastico
· l'ago non deve toccare l'elastico
· alla fine del lavoro dividere regolarmente la stoffa increspata

CONSIGLIO

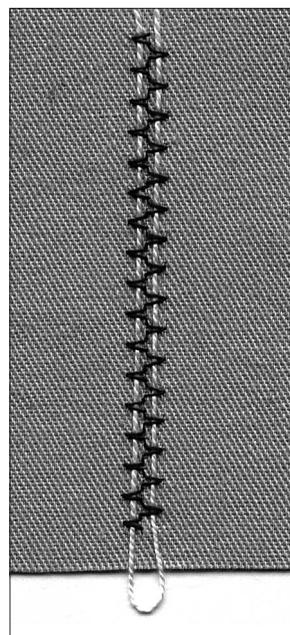
Fissare l'inizio e la fine dell'elastico
· cucire alcuni punti in avanti ed indietro = fermare i punti sull'elastico

Rifinitura veloce dell'orlo
· molto adatto per vestitini di bambini o di bambole come pure per vestiti di carnevale
· cucire l'orlo con l'elastico prima di fare la cucitura laterale di chiusura

Cucitura di filo elastico e cotone perlato con il punto increspato

Selezione del punto: **punto increspato n. 12**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per asole n. 3**

Fili elastici/cotone perlato
· per increspare lunghe parti di stoffa di vestiti, per lavori di tempo libero

Preparazione
· tagliare il filo elastico/cotone perlato nella doppia lunghezza del capo da cucire
· piegare il filo elastico/cotone perlato a metà
· passare il laccio sulla staffetta del piedino per asole
· portare i due fili sotto il piedino verso dietro

Cucire
· cucire alcuni punti
· tirare il fili davanti
· lasciare i fili corti dietro il piedino
· il filo elastico/cordoncino non va cucito, solo sopracucito
· alla fine della cucitura increspare la stoffa tirando il cotone perlato
· cucendo il filo elastico trattenerlo un pò, più il filo elastico è teso, più forte è l'increspatura

CONSIGLIO

Fissare l'inizio e la fine
· cucire alcuni punti con il trasportatore abbassato

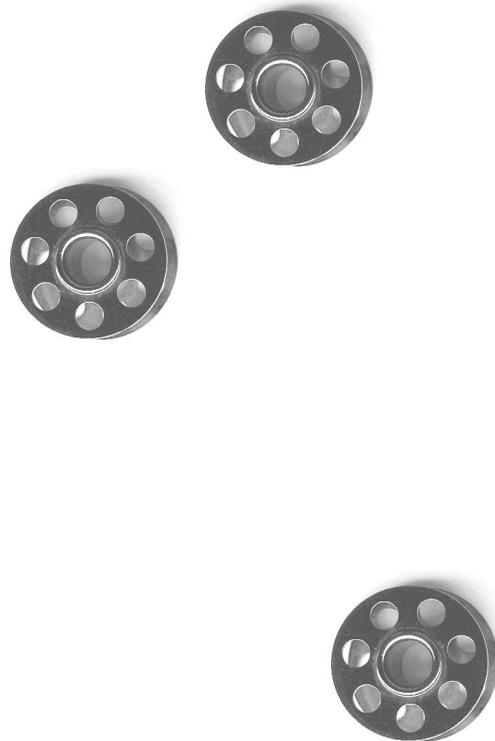
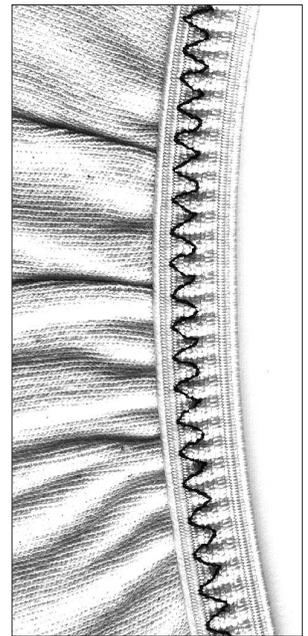
Pressione del piedino
· aumentare la pressione del piedino (se necessario) per un trasporto migliore della stoffa e del filo elastico/cordoncino

Cucitura di elastico largo

Selezione del punto: **punto serpentino n. 4/zigzag cucito n. 16 oppure punto lycra n. 17**
Larghezza del punto: **aumentare a seconda dell'elastico**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**
Arresto dell'ago: **basso**

Nastro elastico largo
· come rifiniture di abbigliamento sportivo, biancheria intima

Preparazione
· tagliare l'elastico nella lunghezza desiderata
· marcare ogni 1/4 il bordo esterno da rifinire ed il nastro elastico
· appuntare insieme il bordo esterno da rifinire ed il nastro elastico ogni 1/4 di marcatura

Cucire
· tendere il nastro elastico e cucire sul bordo di rifinitura
· tagliare via la stoffa rimanente

CONSIGLIO

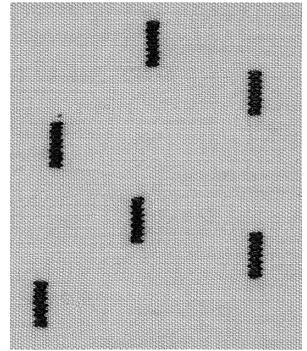
Increspare prima il bordo della stoffa
· il nasto elastico è più facile da attaccare = l'elastico rimane piatto durante la cucitura

L'elastico risulta poco teso
· evitare di stendere eccessivamente l'elastico; adattare la pressione del piedino al materiale

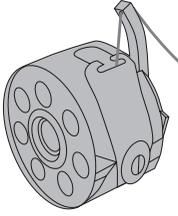
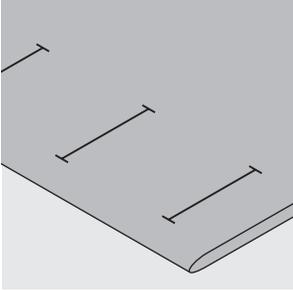
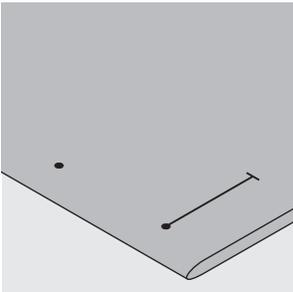
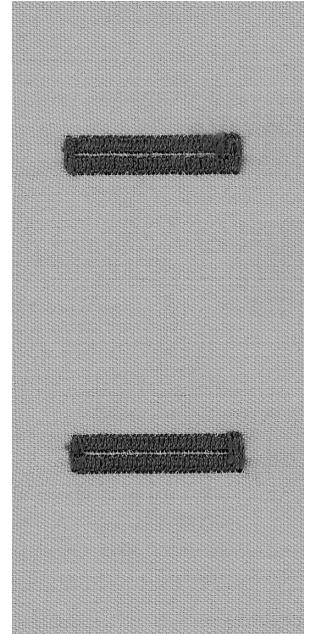
Programma di travetta

Selezione del punto: **programma di travetta n. 24/programma di travetta n. 25**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (posizione per cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Programma travetta
· rinforzo di cuciture sotto sforzo di tasche, giacche, Jeans e abbigliamento da lavoro
· utile per attaccare nastri ecc. (p.e. il passante di un quilt)

Cucire
· la macchina inizia il programma travetta in alto a sinistra
· finire il programma, la macchina si ferma automaticamente

CONSIGLIO

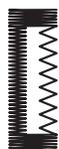
Travetta decorativa
· aumentare la lunghezza del punto e cucire il programma di travetta con del filo decorativo = piccoli rettangoli come elementi decorativo (in combinazione con altri disegni)

Informazioni importanti: Asola/Occhiello

Tensione del filo per asole/occhielli
- infilare il gancio della bobina
- la tensione aumenta leggermente
- il punto pieno risulta leggermente bombato
- questo effetto rende l'asola più bella

Occhielli manuali
- piedino per asole n. 3
- segnare la lunghezza dell'asola nella posizione desiderata

Occhiello automatica/o
- piedino automatico a slitta per asole 3A
- segnare soltanto un'asola nella lunghezza intera
- la lunghezza è programmata dopo aver cucito la prima asola
- segnare l'inizio delle asole seguenti
- Lunghezza dell'asola = apertura dell'asola in mm

Prova di cucito
- fare la prova di cucito sempre su un pezzo della stoffa originale
- usare lo stesso rinforzo dell'originale
- usare lo stesso tipo d'asola/d'occhiello
- cucire l'asola nella stessa direzione sulla stoffa (orizzontale o verticale)

Correzioni
Cambiare la larghezza del tratto a punto pieno
- modificare la larghezza del punto

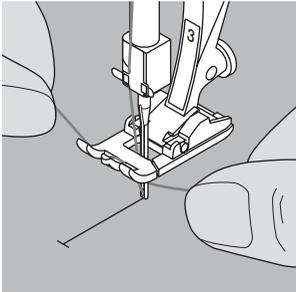
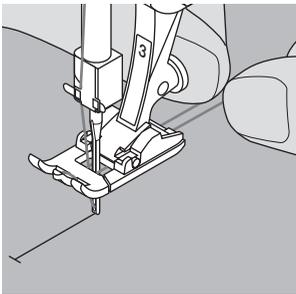
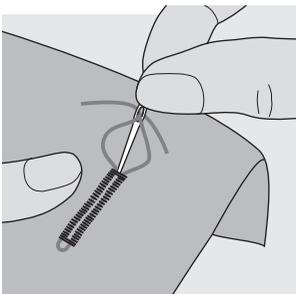
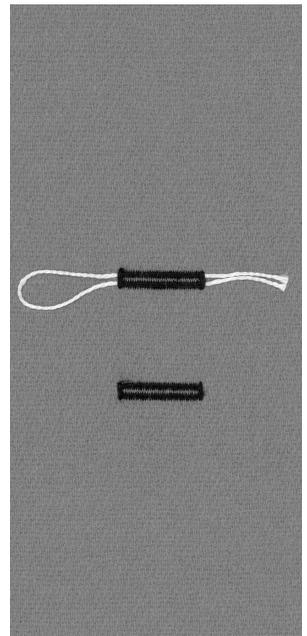
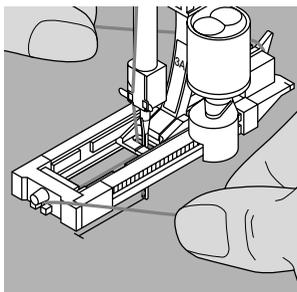
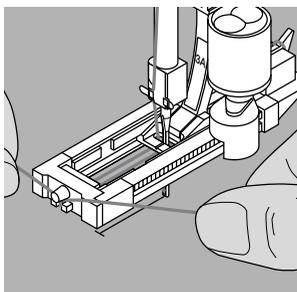
Cambiare la lunghezza del punto
- una modifica della lunghezza del punto influenza ambedue tratti a punto pieno (più fitto, più rado)
- *dopo la modifica della lunghezza del punto = programmare di nuovo la lunghezza dell'asola*

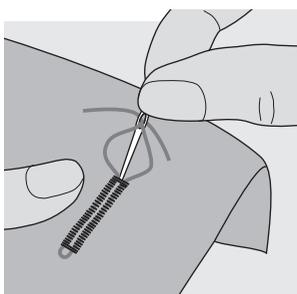
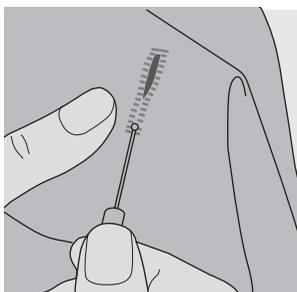
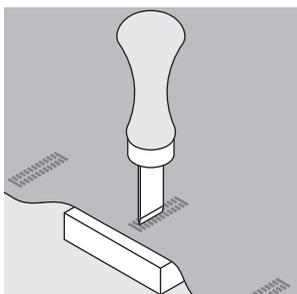
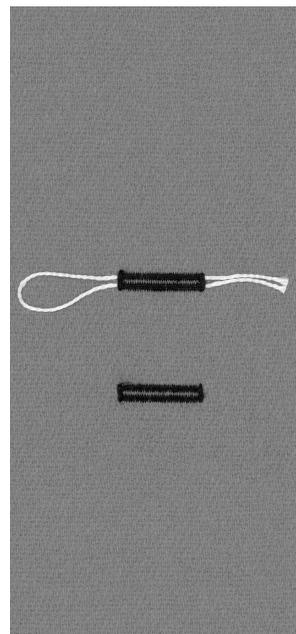
Bilanciamento dell'asola automatica/manuale
- il bilanciamento si riflette su ambedue tratti a punto pieno

Bilanciamento dell'asola a sistema conta punti
- il bilanciamento influenza sempre il primo tratto a punto pieno:
  troppo fitto (A) = premere la freccia in basso
  non abbastanza fitto (B) = premere la freccia in alto
- *dopo la modifica del bilanciamento = programmare di nuovo la lunghezza dell'asola*

Cancellare il bilanciamento
- premere il pulsante esterno clr

Cordoncino di rinforzo
· il cordoncino rinforza ed abbellisce l'asola
· il cappio del cordoncino si trova dall'estremità dell'asola dove avviene la trazione del bottone posizione del bottone = cappio del cordoncino
· posizionare il lavoro in modo adeguato

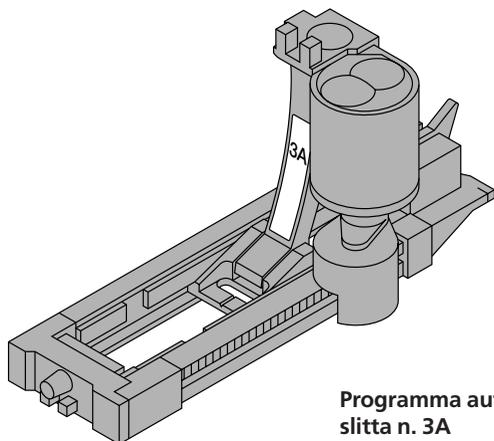
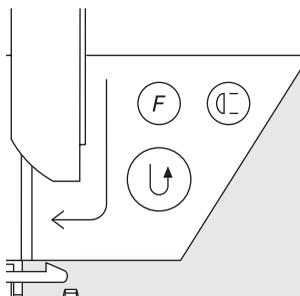
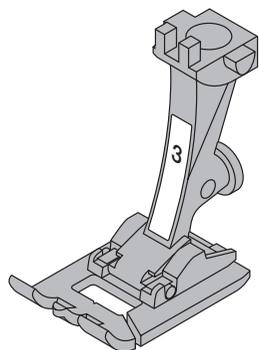
Rinforzo ideale
· cotone perlato.n. 8
· filo per cucire pesante
· cotone per uncinetto

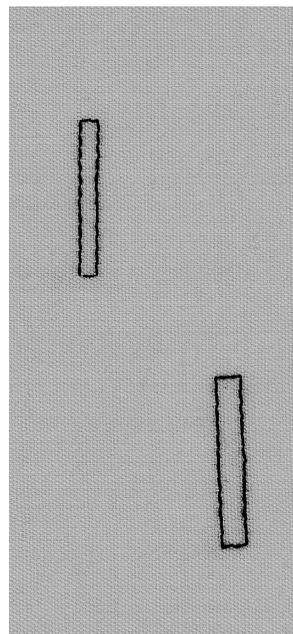
Aggancio del cordoncino/piedino n. 3
· abbassare l'ago all'inizio dell'asola
· piedino alzato
· agganciare il cordoncino alla staffetta centrale del piedino (davanti)

· tirare le due estremità del filo sotto il piedino indietro – ogni filo in una scanalatura della suola
· abbassare il piedino

Cucire
· cucire l'asola in modo abituale, senza trattenere il cordoncino
· il punto pieno dell'asola ricopre il filo

Fissare il cordoncino
· tirare i fili finché il cappio sparisce nella travetta dell'asola
· passare i fili sul rovescio della stoffa
· annodare oppure fermare con qualche punto

Aggancio del cordoncino/piedino a slitta n. 3A
· abbassare l'ago all'inizio dell'asola
· piedino è alzato
· passare il cordoncino da destra sotto il piedino
· agganciare sulla staffetta posteriore del piedino

· tirare il cordoncino in avanti
· fissare le due estremità nelle apposite fessure

Cucire
· cucire l'asola
· non trattenere il cordoncino
· il punto pieno dell'asola ricopre il filo

Fissare il cordoncino
· tirare i fili finché il cappio sparisce nella travetta dell'asola
· passare i fili sul rovescio della stoffa
· annodare oppure fermare con qualche punto

Tagliare l'asola
· aprire l'asola con il taglia asole partendo dalle estremità verso il centro

Punzone di ferro (accessorio opzionale)
· porre l'asola su un pezzo di legno
· appoggiare il punzone al centro dell'asola
· passare il punzone manualmente o con un martello

Asola a punto diritto

Un'impuntura preparativa dell'asola è consigliabile se la stoffa sfilaccia molto.
I due tratti a punto pieno e le travette copriranno dopo i punti del programma preparativo.

Utile per rinforzare asole arrotondate ed asole su materiali come pelle, feltro ecc.

Selezione del punto: **Impuntura preparativa n. 59**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per occhiello n. 3/ asolatore automatico a slitta n. 3A**

Programma automatico con asolatore automatico a slitta n. 3A
· il piedino per asole automatiche n. 3A misura la lunghezza dell'asola con una lente ottica (ripetizione esatta delle asola)

Cucire il programma automatico
· cucire i primi punti in avanti, fermare la macchina
· premere il tasto ferma punto
· «auto» appare nel simbolo del piedino = lunghezza programmata
· la macchina finisce il programma automaticamente
· le asole seguenti vengono preparate nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)
· la distanza tra le impunture può essere modificata con la larghezza del punto

Programma con il piedino n. 3 (conta punti)
· selezionare funzione «piedino n. 3» per il sistema conta punti
· con il piedino n. 3 vengono contati i punti del programma preparativo

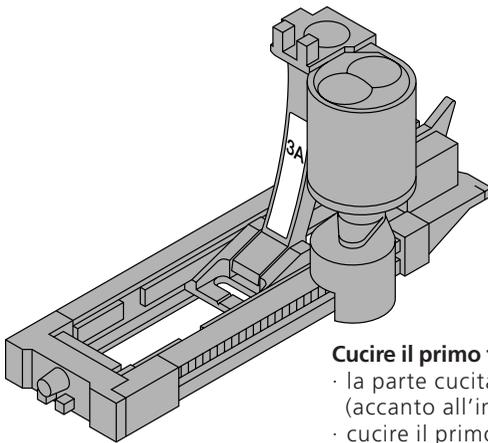
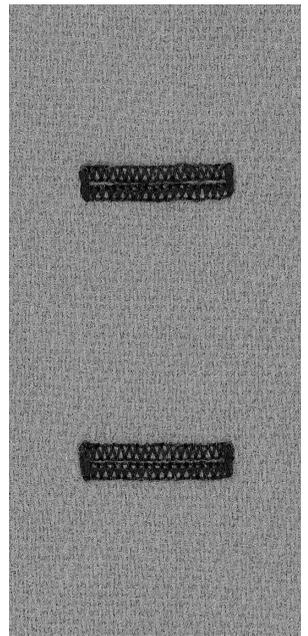
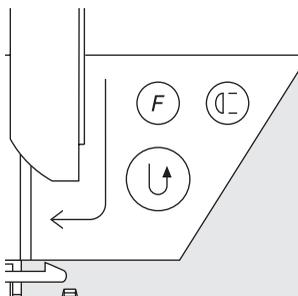
Cucire l'asola a punto diritto/sistema conta punto
· cucire il 1. lato, fermare la macchina
· premere il tasto ferma punto
· travetta e 2. lato indietro
· fermare la macchina all'altezza del 1. Punto
· premere il tasto ferma punti
· cucire travetta e punti di fermatura
· la macchina si ferma automaticamente
· «auto» appare
· ogni seguente programma preparativo viene cucito in questa lunghezza

Occhielli automatici (tutti tipi)

I due tratti dell'asola vengono cuciti nella stessa direzione.
Lunghezza dell'asola = apertura dell'asola in mm

L'asola elastica risulta particolarmente bella su stoffe elastiche (Jersey, felpa, ecc.) perché mantiene la forma grazie al punto overlock doppio, con il quale viene eseguita.

Attenzione: Il piedino a slitta deve appoggiare in modo uniforme sul materiale! (Se il piedino appoggia sulla cucitura, la lunghezza non può essere misurata esattamente!)

Selezione del punto: **asola/occhiello (tutti tipi)**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore (griffa): **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per asole/occhielli (a slitta) n. 3A**

Asola automatica
· il piedino per asole automatiche n. 3A misura la lunghezza dell'asola con una lente ottica = esatta ripetizione dell'asola
· per tutti gli occhielli ed asole di una lunghezza da 4–29 mm

Cucire il primo tratto a punto pieno
· la parte cucita dell'asola viene visualizzata sul display (accanto all'indicazione del piedino)
· cucire il primo tratto in avanti fino alla lunghezza desiderata

Programmare l'asola
· premere il tasto ferma punti sopra il piedino
· «auto» appare nel simbolo dell'asola = la lunghezza è programmata
· la macchina finisce l'asola automaticamente e si ferma

Sistema automatico
· la macchina si ferma e torna automaticamente all'inizio della programmazione automatica
· tutte le asole seguenti vengono cucite adesso nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)

Importante:
· dopo un errore di programmazione o di cucito premere sempre la funzione «inizio motivo»
· il programma torna all'inizio dell'asola/occhiello

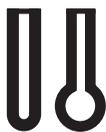
CONSIGLIO

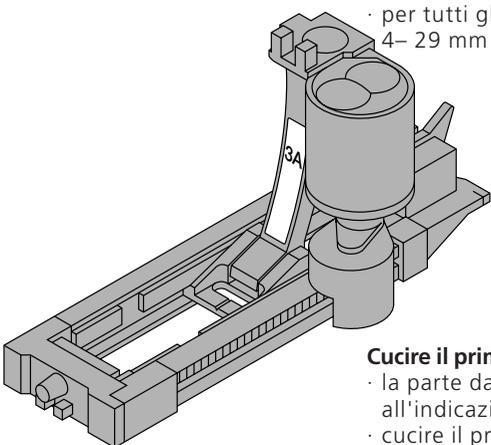
Ripetizione esatta dell'asola
· con il sistema automatico tutte le asole sono della stessa precisione e lunghezza

Marcature
· con il sistema automatico basta segnare soltanto l'inizio dell'asola = risparmio di tempo

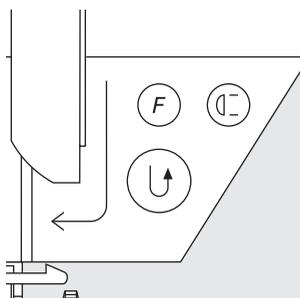
Velocità di cucito
· cucire con velocità ridotta per un risultato ottimale
· eseguire tutte le asole con la stessa velocità per ottenere la stessa fittezza del punto

Occhiello arrotondato automatico/Occhiello a goccia automatico

I due tratti a punto pieno vengono cuciti nella stessa direzione.
Lunghezza dell'asola = apertura dell'asola in mm

Selezione del punto: **occhielli arrotondati n. 54 + 55 e occhielli a goccia n. 56–58**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per asole/occhielli n. 3A**

Asola automatica
- il piedino per asole automatiche n. 3A misura la lunghezza dell'asola con una lente ottica = esatta ripetizione dell'asola
- per tutti gli occhielli ed asole di una lunghezza da 4– 29 mm

Cucire il primo tratto a punto diritto
- la parte da cucire viene visualizzata sul display (accanto all'indicazione del piedino)
- cucire il primo tratto in avanti a punto diritto

Programmare la lunghezza
- premere il tasto ferma punto sopra il piedino
- «auto» appare nel simbolo dell'asola = la lunghezza è programmata
- la macchina finisce l'occhiello automaticamente e si ferma

Sistema automatico
- la macchina si ferma e ritorna automaticamente all'inizio dell'occhiello programmato
- tutti gli occhielli seguenti vengono cuciti adesso nella stessa lunghezza (senza premere il tasto ferma punto)

Importante:
- dopo un errore di programmazione o di cucito premere sempre la funzione «inizio motivo»
- il programma torna all'inizio dell'asola/occhiello

CONSIGLIO

Ripetizione esatta dell'asola
- con il sistema automatico tutte le asole sono della stessa precisione e lunghezza

Marcature
- con il sistema automatico basta segnare soltanto l'inizio dell'asola = risparmio di tempo

Occhiello doppio a goccia
- su stoffe pesanti o voluminosi e per una migliore resistenza conviene cucire l'occhiello a goccia due volte – dopo il primo occhiello non spostare il lavoro
- premere il reostato – il secondo occhiello viene cucito esattamente sopra quello precedente

Sistema conta punti per tutti tipi di asole/occhielli (non memorizzabile a lungo termine)

Il primo tratto (sinistro) dell'asola/occhiello viene cucito in avanti, il secondo tratto (destro) indietro.

Selezione punto: **asola/occhiello (tutti tipi)**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per asole/occhielli n. 3**

Asola con sistema conta punti
· selezionare la funzione

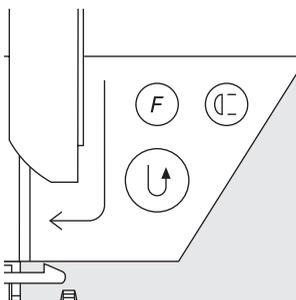
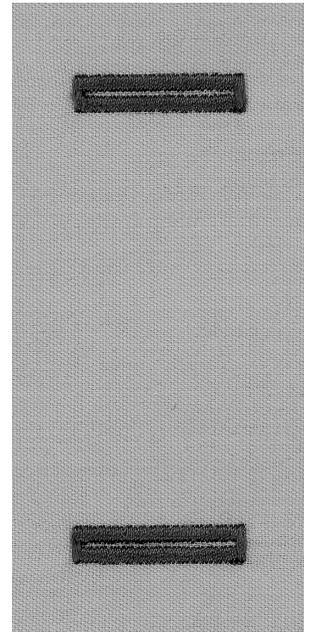
Lunghezza del 1. tratto
· cucire il 1. tratto fino alla lunghezza desiderata
· premere il tasto ferma punto sopra il piedino

Travetta, 2. tratto indietro
· cucire la travetta in basso ed il 2. tratto indietro
· fermare la macchina all'altezza del primo punto
· premere il tasto ferma punto sopra il piedino

Travetta, punti di fermatura
· la macchina cuce la travetta in alto ed i punti di fermatura
· la macchina si ferma automaticamente
· «auto» appare sul display
· l'asola è memorizzata
· ogni asola viene cucita come quella precedente

Cancellazione della lunghezza memorizzata
· premere il pulsante esterno «clr»
· «auto» sparisce
· una nuova asola con un'altra lunghezza può essere programmata

Correzione
· se la lunghezza/larghezza del punto o il bilanciamento sono stati cambiati, l'asola va riprogrammata

Asola programmata/occhiello programmato su un materiale diverso
· occhielli eseguiti con il sistema conta punti possono cambiare la lunghezza, se vengono cuciti su un materiale diverso
· programmare nuovamente sul materiale nuovo

CONSIGLIO

Asole/occhielli con il piedino piccolo n. 3
· ideale per asole/occhielli, che non si possono cucire con il piedino grande a slitta

Asole/occhielli precisi
· cucire sempre nella stessa velocità – tratti a punto pieno regolari
· una velocità media garantisce i risultati migliori

Marcature
· con il sistema automatico basta segnare soltanto l'inizio dell'asola = risparmio di tempo

Asola/Occhiello manuale in 4–6 fasi (tutti tipi)

Il sistema manuale è adatto per asole singole o per la riparazione di asole.

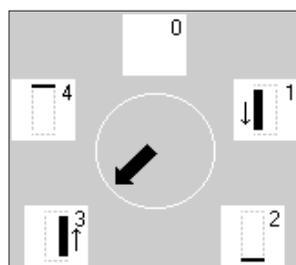
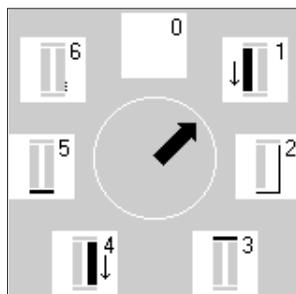
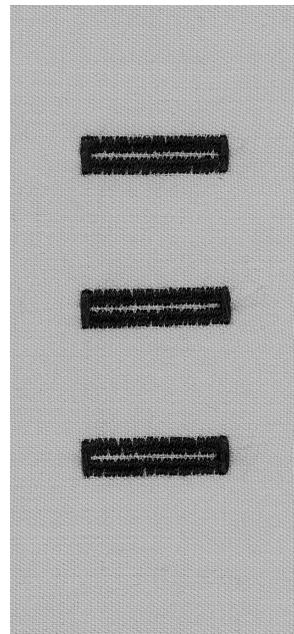
La quantità dei passi di lavorazione dipende dal tipo di occhiello selezionato.

L'asola manuale non è memorizzabile.

Selezione punto: **asola/occhiello (tutti tipi)**
Ago: **a seconda della stoffa**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per asole/occhielli n. 3**

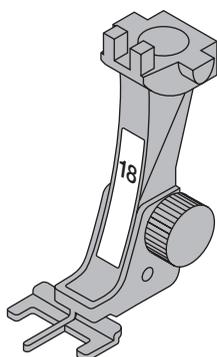
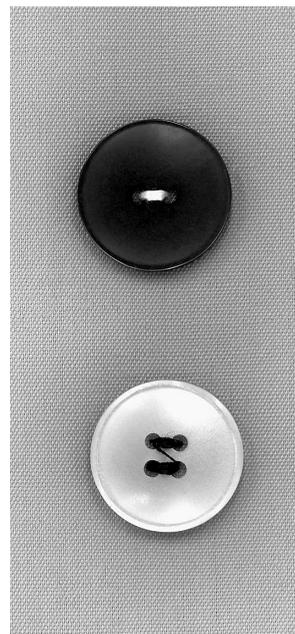
Simbolo sul display
· selezionare l'asola/occhiello (n. 51–59)
· premere la funzione «man» = manuale nella barra delle funzioni

Passi di lavorazione
· sul display appaiono le varie fasi di lavorazione:
  · Asola normale = 6 fasi
  · Occhiello rotondo = 4 fasi
  · Occhiello a goccia = 4 fasi
· la freccia si trova sulla posizione 0, quando l'asola viene selezionata

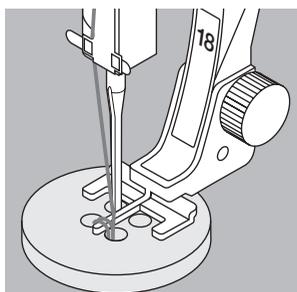
Cucire un'asola a 4/6 fasi
· premere il riquadro 1 sul display e cucire il 1. tratto
· fermare la macchina alla lunghezza desiderata
· premere il riquadro 2, cucire
· ecc., finire l'asola

CONSIGLIO

Riparazione di asole/occhielli
· vari passi di lavorazione possono essere saltati
· sull'asola già esistente vengono cuciti soltanto le fasi di lavorazione veramente utili

Programma per attaccare bottoni

Selezione punto:	**programma per attaccare bottoni n. 60**
Larghezza del punto:	**dipende dalla distanza dei fori del bottone**
Ago:	**a seconda della stoffa**
Filo:	**filo di cotone/poliestere**
Trasportatore/griffa:	**abbassato (su rammendo)**
Piedino:	**piedino per attaccare bottoni n. 18 (accessorio opzionale)**

Programma per attaccare bottoni
· per attaccare bottoni con 2 e 4 fori
· altezza del gambo = la distanza tra bottone e stoffa è regolabile a piacere
· bottoni che servono come decorazione vengono attaccati senza gambo

Bottone con 2 fori
· selezionare il programma per attaccare bottoni
· controllare la distanza tra i fori (con il volantino)
· regolare la larghezza del punto
· tenere il filo all'inizio di cucito
· cucire il programma
· la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma
· la macchina torna all'inizio del programma

Fili
· il fili vengono automaticamente fermati all'inizio ed alla fine del programma e possono essere tagliati

Per una resistenza migliore
· tagliare il filo superiore accanto al bottone
· tirare i due fili inferiori, finché si vede l'estremità del filo superiore sul rovescio della stoffa
· tagliare fili inferiori (eventualmente annodare)

Bottone con 4 fori
· cucire prima i fori anteriori
· spostare il bottone con cautela
· cucire i fori posteriori

CONSIGLIO

Attaccare bottoni
· risparmio di tempo durante una lavorazione che richiede di attaccare tanti bottoni uguali (camicie, biancheria da casa, ecc.,)

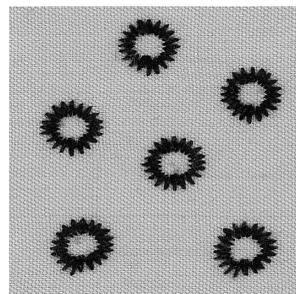
Accorciare cerniera
· questo programma è utile per fermare una cerniera troppo lunga

Asola rotonda a punto zigzag

Selezione punto: **asola rotonda a punto zigzag n. 61**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Asola rotonda a punto zigzag
· per passare nastri e cordoncini
· per lavori decorativi, vestiti per bambini, ecc.
· non è programmabile

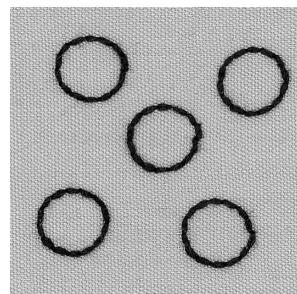
Cucire
· selezionare l'asola rotonda n. 61
· cucire il programma
· la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma
· la macchina torna all'inizio del programma

Aprire il foro
· con una tanaglia perforatrice, un punzone oppure una lesina

Asola rotonda a punto diritto

Selezione punto: **asola rotonda a punto diritto n. 62**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/poliestere**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Asola rotonda a punto diritto
· per passare nastri e cordoncini
· per lavori decorativi, vestiti per bambini, ecc.
· non memorizzabile

Cucire
· selezionare l'asola rotonda n. 62
· cucire il programma
· la macchina si ferma automaticamente alla fine del programma
· la macchina torna automaticamente all'inizio del programma

Aprire il foro
· con una tanaglia perforatrice, un punzone oppure una lesina

CONSIGLIO

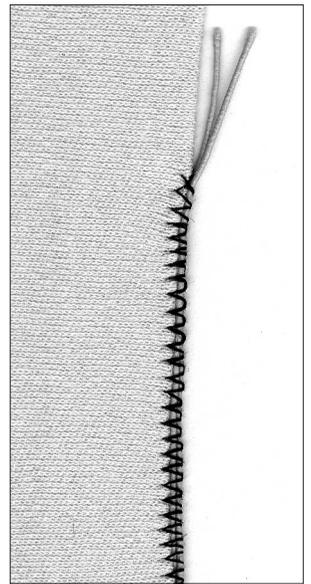
Asola rotonda
· usare come occhi per bambole, animali di peluche, ecc.

Asola decorativa
· cucire con filo decorativo, come elemento decorativo in combinazione con altri disegni (motivo singolo)

Bordo di maglia con filo elastico

Selezione punto:	**punto zigzag n. 2**
Larghezza del punto:	**circa 5 mm**
Lunghezza del punto:	**1 mm–1,5 mm**
Ago:	**a seconda del materiale**
Filo:	**filo di cotone/poliestere**
Trasportatore/griffa:	**alzati (su cucire)**
Piedino:	**piedino per trasporto indietro n. 1**

Bordi di maglia con filo elastico
· riportare la forma originale in bordi di maglia dilatati

Cucire
· guidare 2 fili elastici lungo il bordo, tirando leggermente
· cucire con zigzag
· non cucire il filo elastico, solo sopracucire
· al termine tirare il filo per ottenere la lunghezza giusta

CONSIGLIO

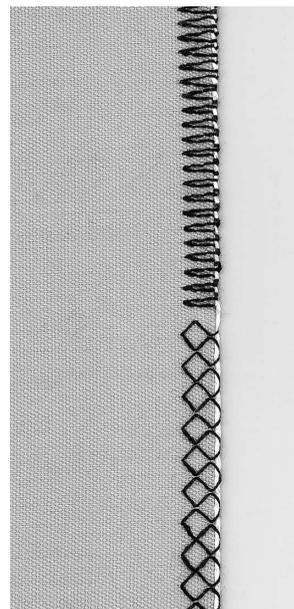
Adattare la pressione del piedino.

Rinforzo di bordi

Selezione punto: **punto nido d'ape n. 8, punto serpentino n. 4**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo per rammendo**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Rinforzare bordi
· abbigliamento di lavoro, biancheria per la casa, teli di spugna, ecc.
· per un ulteriore rinforzo: comprendere nella cucitura un cordoncino nel colore della stoffa

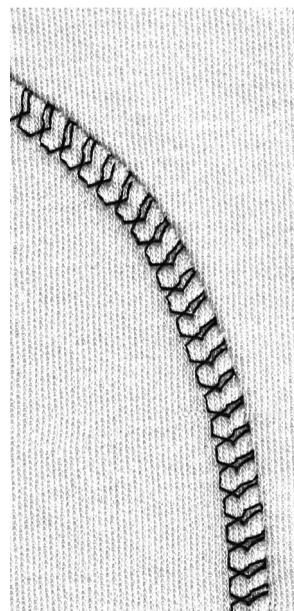
Filo per il rinforzo
· cotone perlato
· filo pesante (cucire a mano)
· cotone per uncinetto

Cucire
· eseguire il punto nido d'ape/serpentino lungo il bordo
· appoggiare il rinforzo sul bordo e passare la cucitura sopra
· se è necessario, spostare la seconda cucitura leggermente all'interno della stoffa

Rattoppo su maglia

Selezione punto: **punto maglia n. 14**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo per rammendo**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1**

Copertura delle parti consumate
· in materiali elastici, come per es. biancheria

Preparazione
· non tagliare via la parte strappata
· arrotondare la parte di stoffa nuova in questo modo l'elasticita rimane
· appuntare la parte di stoffa nuova sul diritto ed imbastirla

Cucire
· porre la toppa sul punto danneggiato
· applicare
· eventualmente ritagliare la stoffa danneggiata
· se necessario eseguire una seconda cucitura all'interno della toppa

CONSIGLIO

Maglieria
· usare un ago nuovo per evitare di danneggiare le maglie durante il cucito

Cucire con stoffe elastiche
· se necessario, usare l'ago stretch (130/705 H-S) = quest'ago «scivola» accanto al filo nella stoffa

Stoffe elastiche si stendono facendo onde
· secondo la stoffa = diminuire la pressione del piedino

030787.52.03_0401_a165_IT

Programmi di rammendo automatico

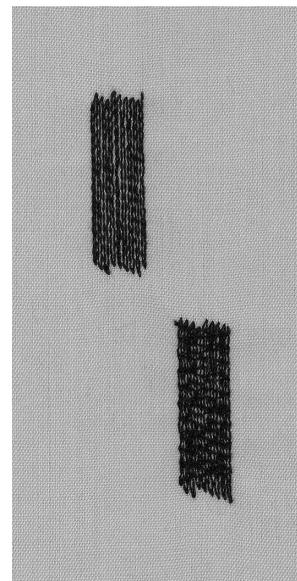
Selezione punto: **programma di rammendo semplice n. 22, programma di rammendo rinforzato n. 23**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo per rammendo**
Trasportatore/ griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino automatico a slitta per occhielli n. 3A, piedino per trasporto indietro n. 1**

Preparazione
· fermare materiali leggeri nel telaio, per evitare la formazione di pieghe

Programma di rammendo semplice n. 22
· «sostituzione» dei fili verticali in ogni materiale
· cucire con piedino n. 1 (trasporto indietro)
· premere la funzione «piedino n. 3» nella barra delle funzioni
· cucire la prima lunghezza del rammendo
· premere il tasto ferma punto sul frontale della macchina (1.lunghezza programmata)
· cucire la seconda lunghezza del rammendo
· premere il tasto ferma punto (2. lunghezza programmata)
· finire il programma, la macchina si ferma automaticamente
· sia il programma di rammendo semplice n. 22, che il rammendo rinforzato n. 23 possono essere cuciti con il piedino automatico a slitta per asole n. 3A (vedi seguente spiegazione)

Programma di rammendo rinforzato n. 23
· «sostituzione» dei fili orizzontali e verticali in ogni materiale
· con asolatore automatico a slitta n. 3A
· abbassare l'ago in alto a sinistra della parte danneggiata (punto serpentino del rammendo rinforzato)
· fare la prima cucitura in lunghezza
· premere il tasto ferma punto sopra il piedino = lunghezza programmata
· finire il programma, la macchina si ferma automaticamente

Superficie grande da rammendare
· spostare il piedino
· ripetere il programma (lunghezza è programmata)

Correzione
· superficie del rammendo è «storta» – possibilità di correzione tramite il bilanciamento

CONSIGLIO

Strappo
· rinforzare con stoffa fine oppure con garza

Ingrandire la superficie del rammendo
· spostare il materiale in lunghezza e larghezza

030787.52.03_0401_a165_IT

Rammendo manuale

Selezione punto:	**punto diritto n. 1**
Ago:	**a seconda del materiale**
Filo:	**filo per rammendo**
Trasportatore/griffa:	**abbassato (su rammendo)**
Piedino:	**piedino per rammendo n. 9 (accessorio opzionale)**

Rammendo di parti consumate o strappate
· «sostituire» i fili verticali ed orizzontali in ogni materiale

Preparazione
· tendere il lavoro nell'apposito cerchietto per rammendo
· stoffa tesa uniformemente = non si formano pieghe
· possibilmente usare il tavolino supplementare

Cucire
· guidare il lavoro teso nel cerchietto in modo regolare
· lavorare da sinistra verso destra
· spingere il lavoro senza troppa pressione

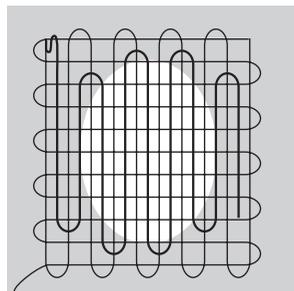
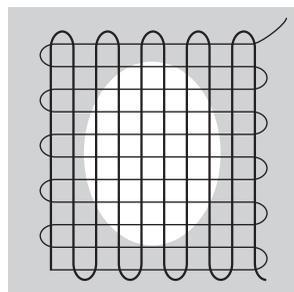
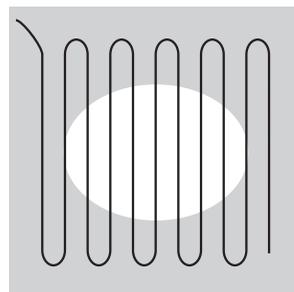
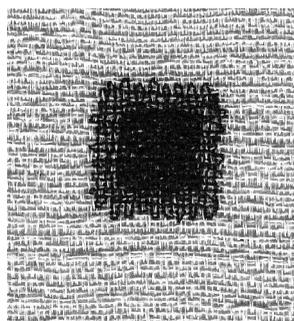
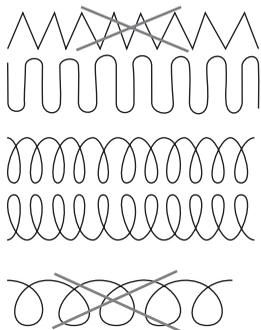
Fili verticali
· tendere i primi fili sopra il buco (non troppo fitti)
· girare il lavoro ¼

Fili orizzontali
· incrociare i primi fili (non troppo fitti)
· girare il lavoro ½

Finire il rammendo
· non fitto, stessa direzione della seconda fila

Cucito tubolare
· primo passo di rammendo in direzione orizzontale
· secondo e terzo passo in direzione verticale

Tecnica
· dopo aver imparato la tecnica, lavorare i margini del rammendo in lunghezze diverse = il margine del rammendo si «perde» nel tessuto

Importante
· guidare il telaio in movimenti «L» o «M»
· cambiare la direzione in alto o in basso cucendo movimenti morbidi
(evitare di cucire angoli acuti) = evita la formazione di piccoli fori nel tessuto e la rottura del filo
· non cucire dei cerchi

CONSIGLIO

Rottura del filo
· se il filo si strappa, il lavoro non viene guidato regolarmente

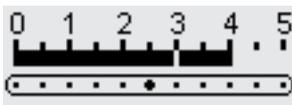
Formazione del punto difettosa
· troppo filo sul diritto = il lavoro viene guidato troppo velocemente
· formazione di piccoli nodi sul rovescio della stoffa = il lavoro viene guidato troppo lentamente

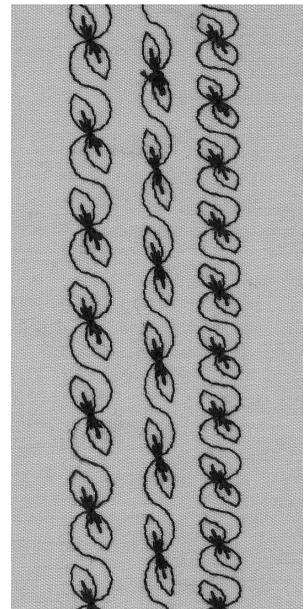
Punti decorativi

Selezione punto:	**punti decorativi**
Ago:	**ago per ricamo, grossezza a seconda della stoffa**
Filo:	**filo per cucire/ricamo**
Trasportatore/griffa:	**alzato (su cucire)**
Piedino:	**Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure/Piedino per ricamo n. 6 oppure/Piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)**

Punti decorativi
· per ogni materiale
· per lavori decorativi

Selezione del punto
· premere il pulsante esterno «punti decorativi»
· selezione del gruppo dei punti nel menu
· selezionare il punto desiderato

Display
· il punto selezionato mostra lo sfondo grigio
· piedino consigliato n. 1, per punti pieni usare piedino n. 20
· regolazione base (larghezza/lunghezza del punto) è modificabile

Cambiare la larghezza del punto
· l'aspetto del ricamo può essere cambiato con la larghezza del punto
· girare la manopola esterna a destra = allargare il punto
· girare la manopola esterna a sinistra = stringere il punto
· regolazione base e modifiche sono visibili sul display

Cambiare la lunghezza del punto
· l'aspetto del ricamo può essere cambiato con la lunghezza del punto
· girare la manopola esterna a destra = allungare il punto
· girare la manopola esterna a sinistra = accorciare il punto
· regolazione base e modifiche sono visibili sul display

A **B** **C**

A – Punto decorativo in regolazione base
B – Punto decorativo con larghezza ridotta
C – Punto decorativo con lunghezza ridotta

CONSIGLIO

Modificare la regolazione base
· adattare i motivi al gusto personale
· adattamento del punto alla dimensione del soggetto = diminuire la larghezza del punto p.e. vestiti per bambola

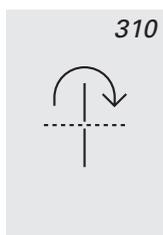
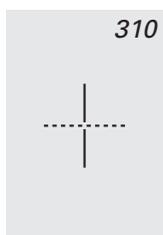
Punti a croce

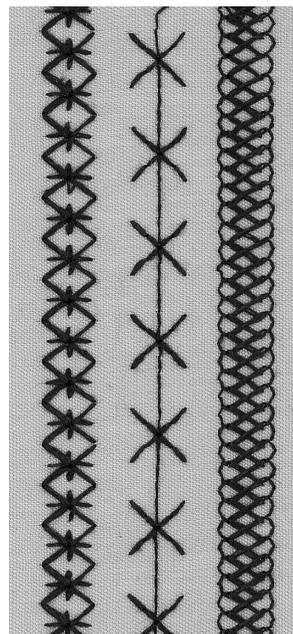
Selezione punto: **punti a croce n. 301–309, 314 o punto a croce n. 310**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo per cucire/ricamo**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **piedino per trasporto indietro n. 1 oppure**
piedino per ricamo n. 6 oppure
piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)

Punto a croce
· punti a croce sono un ampliamento degli altri punti ornamentali
· combinare punti a croce con altri punto ornamentali

Cucire
· cucire i punti a croce da n. 301–309, 314 e combinare come tutti gli altri punti decorativi

310

Punto a croce grande n. 310 (1.parte)
· cucire il primo tratto
· la macchina si ferma automaticamente al centro
· l’ago rimane sempre abbassato – anche con l'arresto dell'ago programmato in alto

· sopra il simbolo del punto a croce appare una freccia = girare la stoffa di 90°
· la freccia indica che la stoffa va girata prima di cucire la seconda parte

Punto a croce grande n. 310 (2. parte)
· cucire il secondo tratto
· la macchina si ferma automaticamente alla fine e torna all’inizio del programma

CONSIGLIO

Punti a croce con filo da ricamo
· i disegni risultano più pieni

Punti a croce su un solo strato di stoffa
· usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
· levare la fliselina o la carta dopo il cucito

Punto quilt/punto a mano

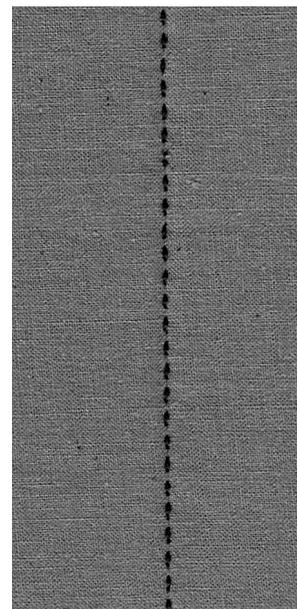
Selezione punto:	**punti quilt n. 328, 346 –350**
Ago:	**a seconda del materiale**
Filo superiore:	**filo trasparente**
Filo inferiore:	**filo per cucire**
Trasportatore/griffa:	**alzato (su cucire)**
Piedino:	**piedino trasporto indietro n. 1 oppure piedino a doppio trasporto n. 50 (accessorio opzionale)**

Punto quilt/punto a mano
· per tutti i materiali e per lavori, che devono sembrare «cuciti a mano»

Prova di cucito/formazione del punto
· il filo inferiore viene tirato sul diritto del lavoro (tensione!)
· un punto è visibile (filo inferiore), un punto è invisibile (filo trasparente) = effetto punto a mano

Tensione del filo superiore
· a seconda della stoffa = aumentare la tensione

Bilanciamento
· adattare eventualmente il punto con il bilanciamento

Cucire
· il punto quilt si può cucire in ogni posizione dell'ago

CONSIGLIO

Angolo perfetto
· attivare le funzioni «arresto dell'ago» e «fine motivo» (la macchina si ferma automaticamente con l'ago abbassato), girare il lavoro
· girando il lavoro fare attenzione di non tirare la stoffa

Rottura del filo trasparente
· ridurre la velocità di cucito
· diminuire la tensione del filo superiore

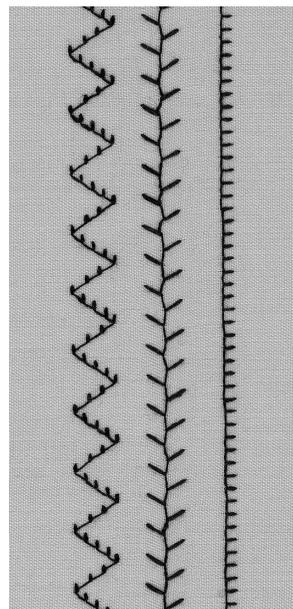
Punti quilt decorativi

Selezione punto: **punti quilt n. 326–338, 351**
Ago: **a seconda del materiale**
Filo: **filo di cotone/ricamo**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure**
Piedino per ricamo n. 6 oppure
Piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)

Punto diritto corto n. 326
· punto diritto corto
· particolarmente adatto per patchwork

Punti quilt
· per tutti i lavori quilt su ogni materiale
· soprattutto per «crazy quilting»

Bilanciamento
· adattare eventualmente il punto con il bilanciamento

Cucire
· selezionare i punti quilt, cucire
· tutti i punti quilt possono essere combinati e programmati nella memoria

CONSIGLIO

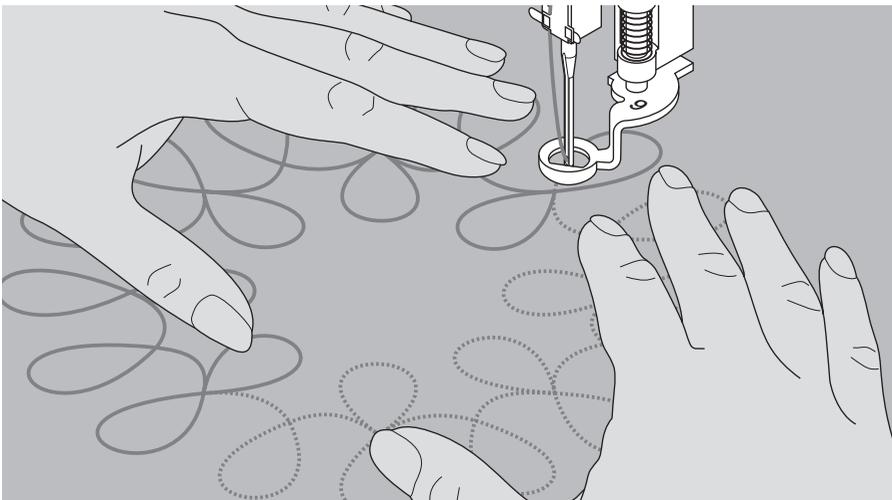
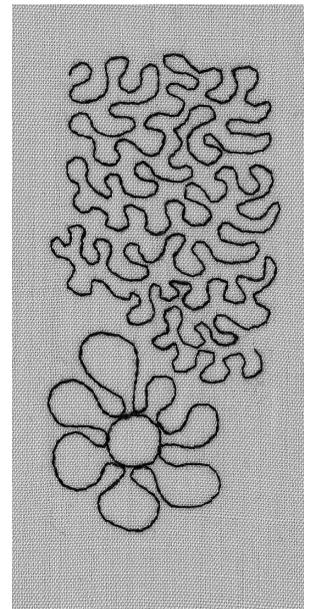
Angolo perfetto
· attivare le funzioni «arresto dell'ago» e «fine motivo» (la macchina si ferma automaticamente con l'ago abbassato), girare il lavoro
· girando il lavoro fare attenzione di non tirare la stoffa

Quilting a mano libera

Selezione punto:	**punto diritto n. 1**
Ago:	**a seconda del materiale**
Filo:	**filo di cotone/filo trasparente**
Trasportatore/griffa:	**abbassato (su rammendo)**
Piedino:	**piedino per rammendo n. 9, piedino per quilting n. 29 (accessorio opzionale)**

Quilting a mano libera
· tutti i lavori di quilt, che vengono guidati a mano libera

Preparazione
· parte superiore del quilt, imbottitura ed ovatta, parte inferiore – fissare bene con dei spilli, eventualmente imbastire
· usare il tavolo supplementare

Posizione delle mani
· il quilting inizia sempre dal centro del lavoro
· si parte dal centro, cucendo verso l'esterno del lavoro
· ambedue le mani tengono la stoffa come un telaio

Quilting di un disegno
· cucire, spostando il lavoro con movimenti leggeri e rotondi in tutte le direzioni, creando così il disegno

Quilting a meandri
· usando questa tecnica si riempie una superficie con delle cuciture
· le singole cuciture non si incrociano mai

CONSIGLIO

Quilting a mano libera e rammendo
· le due tecniche si assomigliano molto, perché si basano sullo stesso principio

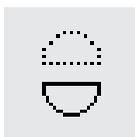
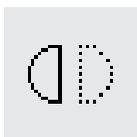
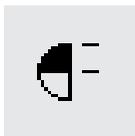
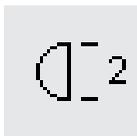
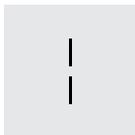
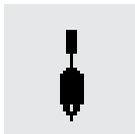
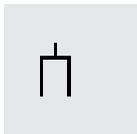
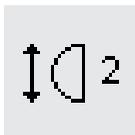
Rottura del filo
· il lavoro non viene guidato in modo regolare

Formazione del punto difettosa
· troppo filo sul diritto della stoffa = il cucito viene guidato troppo velocemente
· formazione di piccoli nodi sul rovescio della stoffa = il cucito viene guidato troppo lentamente

Rottura del filo trasparente
· ridurre la velocità della macchina
· diminuire la tensione del filo superiore

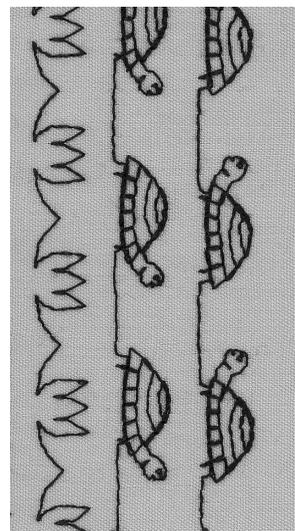
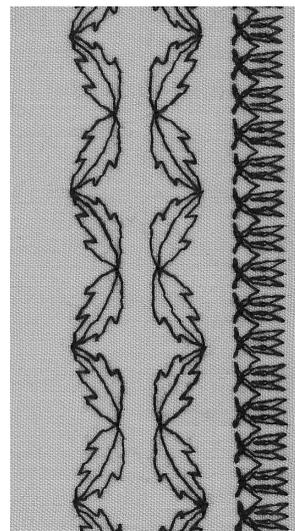
Combinazione di punti decorativi e funzioni

Selezione punto: **punti decorativi**
Ago: **a seconda della stoffa**
Filo: **filo decorativo/di cotone**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **Piedino per trasporto indietro n. 1 oppure**
Piedino per ricamo n. 6 oppure
Piedino aperto per ricamo n. 20 (accessorio opzionale)

Combinazioni della regolazione base con funzioni
· si possono ottenere degli effetti sorprendenti, combinando la regolazione base dei disegni con funzioni diverse

Effetto specchio orizzontale
Effetto specchio verticale

Fine disegno 1–9
½ Motivo

Bilanciamento
Punto lungo

Limite dell'ago doppio 2–5 mm
Limite dell'ago a lancia
(programmare in setup, menu delle funzioni)

Cucire permanentemente indietro
Allungamento del motivo 2–5x

Bilanciamento
· con il bilanciamento si possono ottenere vari effetti del ricamo
· il disegno viene esteso o ristretto a seconda della quantità dei passi di bilanciamento
· vedi anche 5 capitolo «Bilanciamento» a pagina 44

Programmazione
· selezionare il disegno desiderato
· selezionare la funzione desiderata
· più funzioni insieme possono formare un singolo disegno

Cancellare funzioni
· premere il pulsante esterno clr
· le funzioni speciali vanno cancellate singolarmente, premendo il loro simbolo

CONSIGLIO

Variazioni con regolazione base e funzioni
· prima di creare una nuova combinazione, cancellare tutte le funzioni (clear all)
· evitando così delle sorprese

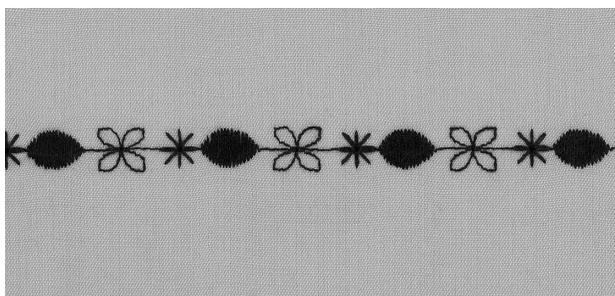
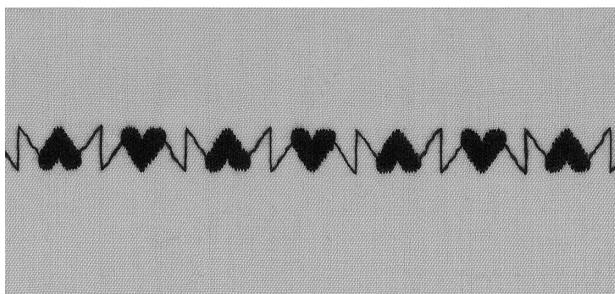
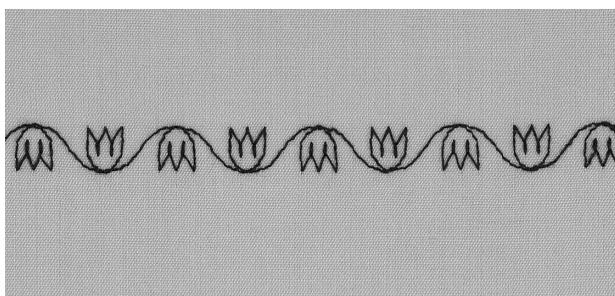
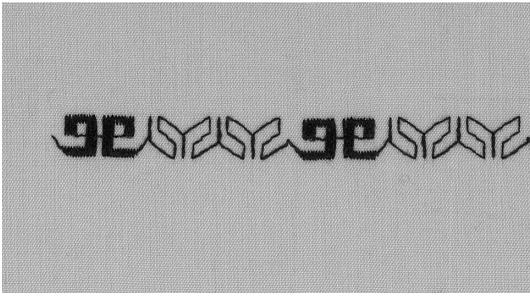
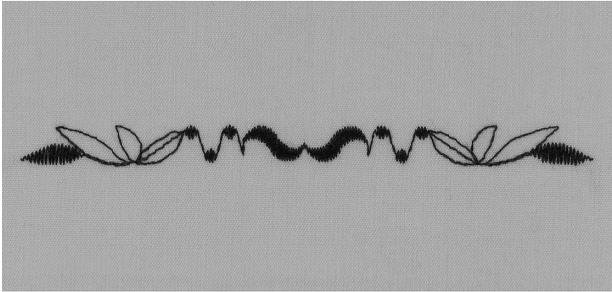
Punti decorativi su un solo strato di stoffa
· usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
· levare la fliselina o la carta dopo il cucito

Ricami lunghi: funzione arresto dell'ago in basso
· il lavoro non si sposta

Funzione fine motivo
· la macchina si ferma dopo ogni singolo disegno

Punti utili e decorativi nella memoria

- La memoria di questa macchina può contenere fino a 1023 disegni singoli
- La memoria e suddivisa in 255 banche di memoria
- ogni banca di memoria può essere suddivisa
- La maggior parte dei punti utili e decorativi, lettere e numeri possono essere memorizzati e combinati a piacere
- Eccezione: Asole
- Il contenuto della memoria rimane salvo, anche se la macchina viene spenta o staccata dalla rete di corrente
- La memoria può essere richiamata ad ogni momento

Programmare punti utili e decorativi
- premere il pulsante esterno «mem» = aprire la memoria
- premere «mem1» = pagina della memoria
- selezionare una banca di memoria vuota
- premere «ok» = ritorno all'ultima applicazione
- selezionare il punto desiderato
- il punto appare nella finestra «mem»
- selezionare il prossimo punto
- continuare, finché la combinazione è completa
- premere «store» = memorizzare

Combinazione di disegni
- selezionare una banca di memoria (vedi sopra)
- premere punto 407, una volta
- premere punto 102, una volta
- premere punto 711, una volta
- cucire = i punti si alternano
- «store» = memorizzare

Combinazione di disegno e funzione
- selezionare una banca di memoria (vedi sopra)
- premere il punto 413, una volta
- attivare l'effetto specchio verticale
- premere il punto 413, una volta
- cucire = i punti si alternano, originali e specchiati
- premere «store» = memorizzare

- selezionare una banca di memoria (vedi sopra)
- premere il punto 104, una volta
- attivare l'effetto specchio verticale
- premere il punto 104, una volta
- cucire = i punti si alternano, originali e specchiati
- premere «store» = memorizzare

Combinazione di disegni come motivo singolo
· selezionare una banca di memoria (vedi ultima pagina)
· premere motivo 409, una volta
· premere motivo 616, due volte
· attivare la funzione fine disegno 2x
· cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo due combinazioni
· premere «store» = memorizzare

Combinazione di motivi specchiati come motivo singolo
· selezionare una banca di memoria (vedi ultima pagina)
· premere il punto 109, una volta
· premere il punto 414, una volta
· attivare l'effetto specchio orizzontale
· premere il punto 414, una volta
· attivare l'effetto specchio orizzontale
· premere il punto 109, una volta
· attivare la funzione fine disegno 1x
· cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo una combinazione
· premere «store» = memorizzare

CONSIGLIO

Combinazioni di punti decorativi con filo da ricamo
· i disegni risultano più pieni

Punti decorativi su un solo strato di stoffa
· usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
· levare la fliselina o la carta dopo il cucito

030787.52.03_0401_a165_IT

Cifre ed alfabeti nella memoria

· La memoria di questa macchina può contenere fino a 1023 disegni singoli
· La memoria è suddivisa in 255 banche di memoria
· ogni banca di memoria può essere suddivisa

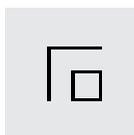
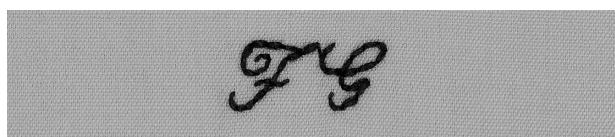
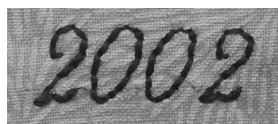
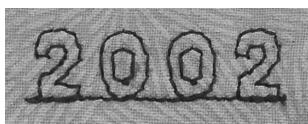
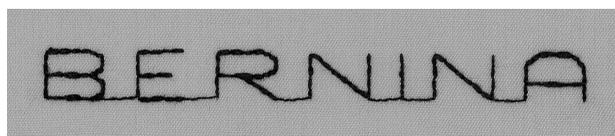
· La maggior parte dei punti utili e decorativi, lettere e numeri possono essere memorizzati e combinati a piacere
· Eccezione: Asole ed asole rotonde
· Il contenuto della memoria rimane salvo, anche se la macchina viene spenta o staccata dalla rete di corrente
· La memoria può essere richiamata ad ogni momento

Programmare lettere e numeri
· premere il pulsante esterno «mem» = aprire la memoria
· premere «mem1» = pagina della memoria
· selezionare una banca di memoria vuota
· premere «ok» = ritorno all'ultima applicazione
· selezionare la lettera desiderata
· la lettera appare nella finestra «mem»
· selezionare la prossima lettera
· continuare, finché la combinazione è completa
· premere «store» = memorizzare

Esempio: programmare lettere
· aprire una banca di memoria vuota
· premere il pulsante esterno degli alfabeti
· selezionare le lettere desiderate
· attivare la funzione fine disegno 1x
· cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo l'ultima lettera
· premere «store» = memorizzare
· raddoppio del disegno = selezionare allungamento del motivo 2x prima della memorizzazione

Esempio: programmare numeri
· vedi esempio «programmare lettere» sostituire le lettere con numeri
· attivare nella barra delle funzioni fine disegno 1x
· cucire, la macchina si ferma automaticamente alla fine dell'ultima lettera
· premere «store» = memorizzare

Esempio: programmare monogramma piccolo
· aprire una banca di memoria vuota
· premere il pulsante esterno degli alfabeti
· selezionare gli alfabeti 5 mm
· selezionare le lettere desiderate
· attivare la funzione fine disegno 1x
· cucire, la macchina si ferma automaticamente dopo l'ultima lettera
· premere «store» = memorizzare

Fermare il punto
· selezionare la funzione «Ferma punto»
· il ricamo viene fermato all'inizio ed alla fine
· i fili possono essere tagliati

CONSIGLIO

Funzione fine disegno
· senza la funzione fine disegno il nome programmato viene ripetuto continuamente

Cucire scritture su un solo strato di stoffa
· usare sempre rinforzo (adesivo), fliselina oppure carta velina
· togliere la fliselina o la carta dopo il cucito

Bilanciamento

Tutti i punti e ricami di artista vengono esaminati e regolati, prima che la macchina lascia la fabbrica, però durante il trasporto può cambiare la regolazione base.

Materiali, rinforzi e fili diversi possono influenzare la formazione del punto in modo, che i disegni non chiudono più o che sembrano sovrapposti.

Il bilanciamento elettronico corregge queste alterazioni e adatta ogni punto a qualsiasi tipo di materiale.

Selezione punto: **tutti i punti**
Ago: **tutti i tipi, 70–110**
Filo: **tutti i fili**
Trasportatore/griffa: **alzato (su cucire)**
Piedino: **vedi indicazione del piedino sul display**

Prova di cucito
· una prova di cucito con filo, stoffa e rinforzo originale è sempre consigliabile!

Aprire il bilanciamento
· premere la freccia nella barra delle funzioni, se la funzione non è visibile sullo schermo
· le funzioni scorrono
· premere la funzione «b»

Bilanciamento di punti utili/decorativi

· cucendo materiali morbidi (maglia, Jersey), il materiale può risultare facilmente un po’tirato.
· per questo motivo può sembrare, che p.e. il punto nido d'ape non chiude bene il punto.
· la correzione con il bilanciamento è molto facile
· per i punti utili appare sempre il punto nido d'ape sul display

punto troppo corto | *punto originale* | *punto troppo lungo*

Bilanciamento di punti utili
· al centro del display viene visualizzato il punto originale (p. nido d'ape)
· due possibili difetti si trovano a sinistra (troppo stretto) e a destra (troppo largo) dell'originale
· le frecce indicano in quale direzione vanno fatte le correzioni
Nota: il punto nido d'ape vale per tutti i punti utili come esempio grafico

Correzione
· premendo la freccia si ottiene un cambiamento del bilanciamento
· i singoli passi vengono visualizzati sopra la freccia
· per i punti utili sono normalmente 2–5 passi di correzione necessari (max. 50 passi)

Bilanciamento punti decorativi
· il bilanciamento avviene come descritto per i punti utili
Nota: per i punti decorativi appare sempre lo stesso punto pieno sul display

Indice

A

Alfabeti 43
Asola 21–28
· a punto diritto 24
· automatica 25
· manuale 28
· rotonda 30

B

Bilanciamento 44
Bordo, impuntura 4
Bordo, rinforzo 32
Bottone, attaccare 29

C

Cerniera 14
Colletto, overlock 13
Cordincino, rinforzo 22, 23
Cucitura, piatta di giunzione 10
Cucitura, punti utili 7

E

Elastico stretto 18
Elastico largo 19

F

Ferma punto, programma 3
Filo elastico 18
Filo elastico, bordo 31

I

Imbastitura 16
Informazioni, asole 21
Impuntura, bordi 4
Impuntura, rettangolare dell’asola 24

L

Lettere, memoria 43

M

Maglia, cucire 12
Maglia, overlock 9
Memoria, personale 6
Memoria, punti utili e decorativi 41,42

N

Nastro elastico 18,19
Numeri, memoria 43

O

Occhiello a goccia, automatico 26
Occhiello, automatico 25
Occhiello, manuale 28
Orlo, invisibile 17
Orlo, punto maglia 11
Orli, punti utili 11
Overlock, doppio 9
Overlock, maglia 9

P

Programma ferma punto 3
Programma per attaccare bottoni 29
Punti a croce 36
Punti decorativi 35
Punti decorativi con funzioni 40
Punto diritto 2
Punto diritto triplo 8
Punto lungo 15
Punti Quilting 37, 38
Punto zigzag 5

Q

Quilting a mano libera 39
Quilting, punti 37, 38

R

Rammendo, automatico 33
Rammendo, manuale 34
Rattoppo 32
Rifinitura, punto nido d'ape 12
Rinforzo di bordi 32

S

Sistema conta punti, asola 27
Stretch, cucitura 8
Stretch, overlock 10
Strappi, rammendo 34
Super stretch 8

T

Travetta 20

U

Universale, punto 18

V

Vari overlock 9

Z

Zigzag, cucitura 7
Zigzag, triplo 11

030787.52.03_0401_a165_IT